



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

**ANDERSON ARNALDO DA SILVA**

**JOGOS ELETRÔNICOS COM TEMÁTICAS HISTÓRICAS: REFLEXÕES SOBRE  
SABERES E APRENDIZAGENS POR MEIO DO ASSASSIN'S CREED**

**FLORIANÓPOLIS**

**2014**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

ANDERSON ARNALDO DA SILVA

JOGOS ELETRÔNICOS COM TEMÁTICAS HISTÓRICAS: REFLEXÕES SOBRE  
SABERES E APRENDIZAGENS POR MEIO DO ASSASSIN'S CREED

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Graduação em  
História como requisito parcial à  
obtenção do título de Licenciado e  
Bacharel em História da Universidade  
Federal de Santa Catarina.

Orientadora: Profa Dra Mônica Martins  
da Silva.

FLORIANÓPOLIS

2014



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
COLEGIADO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

ATA DE DEFESA DE TCC

Aos quatro dias do mês de dezembro do ano de dois mil e quatorze, às quatorze horas, na sala de reuniões número duzentos e dezoito do Centro de Educação, bloco 'b', da Universidade Federal de Santa Catarina, reuniu-se a Banca Examinadora composta pela Professora **Monica Martins da Silva**, Orientadora e Presidente, Professora **Aline Dias da Silveira**, Titular da Banca, e Professora **Glaucia Dias da Costa**, Suplente, designadas pela Portaria nº35 /TCC/HST/14 do Senhor Chefe do Departamento de História, a fim de argüirem o Trabalho de Conclusão de Curso do acadêmico **Anderson Arnaldo da Silva**, subordinado ao título: "**Jogos eletrônicos com temáticas históricas: reflexões sobre saberes e aprendizagens históricas por meio do jogo Assassin's Creed**". Aberta a Sessão pela Senhora Presidente, o acadêmico expôs o seu trabalho. Terminada a exposição dentro do tempo regulamentar, o mesmo foi argüido pelos membros da Banca Examinadora e, em seguida, prestou os esclarecimentos necessários. Após, foram atribuídas notas, tendo o candidato recebido da Professora **Monica Martins da Silva**, a nota final **9,0**, da Professora **Aline Dias da Silveira**, a nota final **9,0**, e da Professora **Glaucia Dias da Costa**, a nota final **9,0**; sendo aprovado com a nota final **9,0**. O acadêmico deverá entregar o Trabalho de Conclusão de Curso em sua forma definitiva, em versão digital ao Departamento de História até o dia 12 de dezembro de 2014. Nada mais havendo a tratar, a presente ata será assinada pelos membros da Banca Examinadora e pelo Candidato.

Florianópolis, 04 de dezembro de 2014.

Banca Examinadora:

Prof.<sup>a</sup> **Monica Martins da Silva** *monica*

Prof.<sup>a</sup> **Aline Dias da Silveira** *Aline Dias da Silveira*

Prof.<sup>a</sup> **Glaucia Dias da Costa** *Glaucia Dias da Costa*

Candidato **Anderson Arnaldo da Silva** *Anderson Arnaldo da Silva*





UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
**DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**  
Campus Universitário Trindade  
CEP 88.040-900 Florianópolis Santa Catarina  
FONE (048) 3721-9249 - FAX: (048) 3721-9359

Atesto que o acadêmico(a) Anderson Arnaldo da Silva matricula  
n.º 10103947, entregou a versão final de seu TCC cujo título é  
Jogos Eletrônicos com Temática com as devidas correções sugeridas pela  
banca de defesa. Historicas: Reflexões Sobre Saberes e  
Aprendizagens Por meio do Assassin's Creed.

Florianópolis, 12 de dezembro de 2014

Orientador(a)

## AGRADECIMENTOS

Ao longo da minha graduação em História, foram muitas as pessoas que me auxiliaram e deram força nesta importante caminhada que teve início em 2010. Dentre eles posso citar familiares, amigos, professores acadêmicos, alunos do Colégio Aplicação da UFSC e aqueles que me auxiliaram na pesquisa. Todos, em algum momento desta trajetória, proporcionaram aprendizados, tanto na minha formação de professor e historiador, como na constituição de valores humanos que foram importantes para o meu processo formativo.

Primeiramente, agradeço a meus familiares (pais, irmãos) que me apoiaram espiritualmente, psicologicamente e economicamente nesta graduação, auxiliando a edificar um alicerce importante para a minha vida. Sou grato também aos meus amigos de infância e fase adulta, que possuía já antes de entrar na graduação. São eles: Eduardo Oliveira Furlanetto, Fernando Siegel, Thiago dos Santos Wagner, Jefferson Pamplona, Tiago Luís Pamplona, Éder Siegel e suas respectivas namoradas, que nos momentos difíceis da graduação me tiravam de casa nos finais de semana, para conversar, rir e aproveitar a vida, praticando esportes, lembrando assim da importância das reuniões sociais. Agradeço também as amizades formadas no decorrer da graduação e que espero continuar depois dela. Refiro-me àqueles que começaram o curso comigo em 2010, como a Raisa Sagredo, Mariana Carmona, Zâmbia Ozório, Aline Klauck, Luis Guilherme, além de outros que conheci ao longo desta trajetória, como a Kennya de Souza, que no Estágio Supervisionado foi uma colega de suma importância para dividir as dificuldades da docência e os percalços da vida humana.

Também agradeço aos professores que me ensinaram na graduação valores e atitudes que extrapolam os ensinamentos próprios da formação do historiador ou professor. Ao professor João Klug por ele ter paciência de me ensinar inúmeras vezes a refazer uma monografia dentro dos padrões acadêmicos; a professora Monica Martins da Silva por mostrar a complexidade do trabalho do professor de História no Estágio Supervisionado e também por me instigar a construir de uma maneira perfeccionista as minhas pesquisas e narrativas históricas; a professora Aline Dias Silveira por ter me entusiasmado nas primeiras fases da graduação (no qual o meu entendimento sobre a História era ainda basilar), como seu jeito eufórico e prazeroso de lecionar. Assim sendo, estes e outros professores me ensinaram a pensar historicamente e também a fazer aquilo que gosto da melhor forma possível, com

entusiasmo e paciência. Espero retribuir aos meus futuros alunos semelhantes valores e devoção ao ofício da História.

Agradeço também aos alunos e a comunidade escolar do Colégio Aplicação da UFSC, que disponibilizaram ferramentas para repensar a minha prática pedagógica. Sou grato especialmente aos alunos do 7º ano B, que participaram da pesquisa e colaboram com valiosas reflexões sobre os saberes históricos por meio dos jogos eletrônicos, estimulando novas argumentações. Devo lembrar também da minha gratidão aos professores do Colégio, principalmente a Glaucia Dias da Costa, que participou da minha pesquisa, auxiliando-me tanto nos diálogos acadêmicos acerca do tema, como em questões burocráticas necessárias para a realização da pesquisa no Colégio. Agradeço, igualmente, ao Núcleo de Inclusão do Colégio, que me proporcionou a experiência com os alunos portadores de deficiência, um aprendizado singular de como lidar e refletir sobre outras formas de ensino e aprendizagens.

Por último agradeço aos jogadores (meus amigos) que me apoiaram jogando comigo o jogo *Assassin's Creed*, fornecendo revistas especializadas em jogos eletrônicos e dialogando sobre a problemática do jogo. Assim, sou grato a Ricardo Siegel e Matheus Pazin por todo este apoio, esperando que possamos futuramente jogar outros jogos eletrônicos, seja para futuras pesquisas ou para divertir-se no mundo virtual dos jogos eletrônicos.

Em síntese, todo este grupo de pessoas foi importante para a minha formação e para edificar esta pesquisa, além de outros sujeitos que também fazem parte deste enredo pessoal, que terá muito a aprender para realizar um reflexivo ofício do historiador.

## RESUMO

É possível construir saberes históricos por meio dos jogos eletrônicos com temática histórica? Partindo desta problemática, esta pesquisa procura caminhos para algumas possíveis respostas, interpretadas a partir de dados de uma pesquisa qualitativa, a respeito da opinião de um grupo de jogadores do 7º ano do Colégio Aplicação da UFSC, tendo como objetivo o de diagnosticar os saberes históricos construídos, por meio dos jogos eletrônicos de temática histórica. A pesquisa empírica foi desenvolvida em três fases: na primeira etapa foi feito um questionário, que identificou, dentre outros aspectos, a relação dos jogadores com jogos de temática histórica, identificando uma preferência pelo jogo *Assassin's Creed*. Na segunda parte, foi realizada a entrevista com três jogadores escolhidos previamente utilizando da metodologia da História Oral e, por último, ocorreu a imersão e observação no jogo *Assassin's Creed*, com um dos jogadores da entrevista. Como aporte teórico utilizou-se algumas categorias do campo da Educação Histórica, que estuda o pensamento histórico em diferentes âmbitos, além do meio escolar, sendo que para compreender o saber histórico dos jogadores utilizou-se conceitos como “Consciência Histórica” e “Explicação Histórica”, que buscam reconhecer a complexidade e as formas de argumentação histórica. Durante a pesquisa identificaram-se vários saberes históricos, que fazem dos jogos eletrônicos um campo de pesquisa tanto para historiadores como professores de história.

**Palavras Chave:** Jogos Eletrônicos, Saberes Históricos, Consciência Histórica, *Assassin's Creed*.

## ABSTRACT

You can build historical knowledge through the arcade with historical theme? On this issue, this research seeks ways to some possible answers, interpreted from data of a qualitative research about the opinion of a group of players of the 7th year of the College Application UFSC, aiming to diagnose the knowledge Historic built with electronic games historical theme. The empirical study was conducted in three phases: in the first step was made a questionnaire, which identified inter alia, the list of players with historical theme games, identifying a preference for the game Assassin's Creed. In the second part deals with the interview with three players previously chosen using the oral history methodology and, finally, there was the observation and immersion in the game Assassin's Creed, with one of the interview players. As the theoretical used to analyze the search field of History Education, studying historical thinking in different areas, beyond the school environment, and to understand the historical knowledge of the players was used to analyze the category of Historical Consciousness and Explanation historical, seeking to recognize the complexity and forms of historical argument. During the research we identified several historical knowledge, that make video games a research field both historians and history teachers.

**Keywords:** Electronic Games, Knowledge Historical, Historical Consciousness, Assassin's Creed.



## SUMÁRIO

Lista de Siglas.....	10
Lista de Ilustrações.....	11
INTRODUÇÃO.....	12
1. CAPÍTULO I-EDUCAÇÃO HISTÓRICA E DEFINIÇÕES DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	18
1.1-Educação Histórica.....	18
1.1.2-Conceituação e Aspectos dos Jogos.....	25
1.1.3–Historicidade e Características dos Jogos Eletrônicos.....	28
1.1.4–Classificações dos Jogos Eletrônicos: meios, gêneros, produção.....	32
1.1.5–Os Jogos Eletrônicos e a Historiografia.....	36
2. CAPÍTULO II -RELAÇÕES DOS JOVENS COM OS JOGOS ELETRÔNICOS.....	40
2.1-Jogos Eletrônicos como Fontes Histórica de Pesquisa.....	40
2.1.1-Assassin’s Creed.....	44
2.1.2-Ordem dos Templários.....	48
2.1.3-Movimento dos Nizaris e a Lenda dos Assassinos.....	52
3.SABER HISTÓRICO POR MEIO DO JOGO ASSASSIN’S CREED.....	61
3.1-História Oral como Metodologia de Pesquisa.....	61
3.1.2-Sujeitos da Pesquisa.....	65
3.1.3-Assassin’s Creed: diagnóstico dos Saberes Históricos.....	67
3.1.4-Assassin’s Creed: construindo a “Consciência Histórica” e a “Explicação Histórica”.....	72
3.1.5-Assassin’s Creed: observação e imersão.....	81
4.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	84
5.REFERÊNCIAS .....	86
6.ANEXOS.....	90
Anexo 1: Primeiro Questionário.....	90
Anexo 2: Segundo Questionário.....	92
Anexo 3: Modelo de Autorização.....	95
Anexo 4: Roteiros para Entrevistas.....	97

**Lista de Siglas**

ABRAGAMES- Associação Brasileira de Games

AIAS- Academy of Interactive Arts & Sciences

CD- Compact Disc

CPDOC- Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea

GTA- Grand Theft Auto

HD- Hard Disc

LPS- Linha de Pesquisa

RPG- Role-playing game

RTS- Real Time Strategy

UFC- Ultimate Fighting Championship

XBOX- Console de Video Game

**Lista de Ilustrações**

Figura 1 – Ordem dos Templários

Figura 2 – Ordem dos Assassinos

Figura 3 – Benjamin Franklin

Figura 4 – Piratas

Figura 5 – Resgate de Escravos

## INTRODUÇÃO

O interesse pelo tema dos jogos eletrônicos surgiu em dezembro de 2013, quando estava terminando a disciplina de Estágio Supervisionado III. Inicialmente foi realizado um levantamento de dados sobre a historicidade dos jogos eletrônicos, além de uma seleção e análise de autores, que apontavam algumas formas de aprendizados nos jogos eletrônicos. Assim, no semestre de 2014/1, quando cursava a disciplina de Projeto de Pesquisa Histórica, ocorreu a definição da problemática de pesquisa. A princípio, antes de elaborar a problemática, a pesquisa possuía pretensões historiográficas, que visavam analisar as representações culturais dos jogos eletrônicos, como no caso do jogo eletrônico *Street Fighter*, que foi um sucesso na década de 1990, tendo versões do jogo ainda hoje nos vídeo games. Mesmo depois de definida a problemática, ainda faltava à metodologia de pesquisa. A escolha foi pelo campo do aprendizado histórico e por um trabalho empírico com um grupo de jogadores, pretendendo como objetivo principal, a procura de caminhos para responder a seguinte problemática: É possível construir saberes históricos por meio dos jogos eletrônicos? Para responder tal questão, foi feita uma análise historiográfica do tema, para balizar a compreensão e discussões sobre os saberes históricos, construídos fora do meio escolar e também identificar e analisar experiências de um grupo de jogadores com os jogos eletrônicos com temática histórica.

Portanto, a pesquisa é fruto das experiências e reflexões acadêmicas a respeito do conhecimento histórico, por meio das diferentes linguagens do Ensino de História, principalmente das mídias como dos jogos eletrônicos. Além disso, a escolha pelo tema foi influenciada por experiências prazerosas com os jogos eletrônicos. Na juventude, o autor dessa pesquisa possuía como um dos divertimentos, jogar vídeo game. Porém, na idade adulta, esta frequência de jogar diminuiu, sendo novamente estimulado com a escolha dos jogos eletrônicos como objeto de pesquisa.

Como instrumento teórico necessitou-se de um diálogo com vários autores. Ao iniciar este trabalho foi feito um levantamento bibliográfico a cerca das pesquisas referentes aos jogos eletrônicos. Começou-se pelos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) dos graduandos de História da UFSC. Encontrou-se apenas um Trabalho de Conclusão de Curso tratando

sobre o assunto, este identificado na pesquisa de André Parachen<sup>1</sup>. Por isso mesmo na fase inicial do trabalho foi necessário recorrer a bibliografias de outras áreas do conhecimento, como da Educação e do Designer, além de trabalhos nacionais sobre a temática.

Entre as pesquisas encontradas, realço uma de suma importância para pensar os jogos eletrônicos como objeto de pesquisa da História, que é a de Eucídio Pimenta Arruda. A pesquisa de Pimenta analisa alguns conceitos históricos, como narrativa, analogias e memória, nos jogos eletrônicos com temática histórica, dando, assim, possibilidades para se pensar este trabalho, mesmo que tanto o jogo eletrônico como as categorias de análise desta pesquisa tenham sido outros. A obra de Pimenta foi publicada em 2011, tendo como proposta investigar e analisar “as possibilidades de aprendizagem de raciocínio e/ou idéias históricas construídas por sujeitos/jogadores de um jogo digital com temática histórica. Para essa finalidade, tomo especificamente, o jogo *Age of Empire III*, e os jogadores, jovens com idade entre 14 e 18 anos”.<sup>2</sup> “Saliento que não é o meu foco propor alternativas ou analisar relações entre a aula de História e a História exposta no jogo digital, mas propiciar uma discussão inicial sobre o fenômeno e apontar lacunas para pesquisas futuras”<sup>3</sup>. Assim, a obra de Pimenta aponta caminhos para superar o desafio de identificar os saberes históricos nos jogos eletrônicos. Além destas bibliografias, também foram feitas pesquisas online que resultaram no acesso a dois trabalhos com temática e metodologia semelhantes à proposta nesta pesquisa, uma de Criciúma<sup>4</sup> e outra de Florianópolis<sup>5</sup>.

Depois de passar por um processo de várias leituras sintetizando e analisando os autores citados, foram feitas as escolhas teóricas condizentes com os dados apurados. Teoricamente, a pesquisa teve como embasamento principal o campo de estudo da Educação Histórica, concebida na Europa e desenvolvida no Brasil desde o começo do século XXI. Este

---

<sup>1</sup> O autor problematiza a forma como a Historiografia é tratada nos jogos eletrônicos de Call of Duty e Medal of Honor. Ver em: PARACHEN, André. Segunda Guerra Mundial nos Jogos de VideoGame: Relações entre Historiografia, Memória e História. Trabalho de Conclusão de Curso em História. Florianópolis, 2011.

<sup>2</sup> ARRUDA, Eucídio Pimenta. Aprendizagens e Jogos Digitais. Campinas, SP: Editora Alínea, 2011. p 18.

<sup>3</sup> Ibidem p. 23.

<sup>4</sup> O projeto, desenvolvido no 1º (primeiro) semestre de 2006, durante os meses de abril, maio e junho, contou com a participação de 77 alunos. Eram integrantes de três turmas de 7ª (sétima) série do Colégio Energia, localizado em Criciúma-SC. O colégio é vinculado à rede particular de ensino e atua na educação básica através de Integrados, Ensino Fundamental de 1ª a 8ª e Ensino Médio. Com o jogo *Age of Empires*. Ver em: GOULART, Michel. Os jogos eletrônicos no processo de ensino aprendizagem. 2006. Disponível em<<http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/00002D/00002D20.pdf>>. Acesso em 06 de ago de 2014.p.40.

<sup>5</sup> No qual entrevistou 20 jovens de 12 a 14 anos da Escola Básica Municipal Luiz Candido da Luz, do norte de Florianópolis SC em 2008. Foram feitos questionários (socioeconômicos, conteúdos históricos, e sobre o jogo eletrônico), entrevista orais e observação dos jogadores. O objeto de estudo foi o jogo *Age of Empire* e *Stronghold* escolhido pelos pesquisadores. Ver em: SILVA, Cristiani Bereta. Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental. ANPUH – XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Fortaleza, 2009. Disponível em<<http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0323.pdf>>. Acesso em 06 de ago de 2014. p. 4, 5 e 6.

campo de pesquisa compreende que o saber histórico é construído nos mais diferentes âmbitos, além do escolar, seja em casa, nos momentos de lazer, nas relações cotidianas, nos meios midiáticos, enfim em todos meios da vida dos sujeitos.

Destaco que o uso das categorias de análise da Educação Histórica para compreender os saberes históricos nos jogos eletrônicos, podem ser uma das inovações desta pesquisa. Deste modo esta utilizou-se de duas categorias de análise do campo da Educação Histórica, a de Consciência Histórica e Explicação Histórica. As duas procuram analisar a complexidade e os distintos modos de argumentação do pensamento histórico, dando assim base para diagnosticar os saberes históricos. Começamos pela Consciência Histórica que é entendida como: “[...] a suma de operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possa orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo.”<sup>6</sup> Ou seja, o humano para relacionar com o meio e as pessoas do seu convívio, deve interpretar sua realidade de forma que possa viver em sociedade. Enquanto a Explicação Histórica avalia o grau de complexidade dos argumentos históricos, que o sujeito movimenta em sua explicação de uma dada situação no tempo e espaço.

Deve-se salientar, também, que esta pesquisa qualitativa foi um estudo com uma parcela de jogadores de jogos eletrônicos, que indica os saberes históricos movimentados, em princípio, somente por este grupo. Consistindo a pesquisa em três etapas: na primeira foi aplicado um questionário (dez questões) para identificar os jogadores eletrônicos de jogos com temáticas históricas, em seguida foi realizada uma seleção, baseada nos dados do questionário e foram escolhidos três jogadores para serem entrevistados, por último um dos três entrevistados foi observado jogando e também ensinou ao autor desta pesquisa a jogar a fonte estudada.

Indo ao encontro da Metodologia, utilizou-se de questionários e realizou-se entrevistas por meio da metodologia da História Oral. Os questionários serviram para selecionar, diagnosticar (Anexo 1 e 2), e apontar os rumos para responder a problemática da pesquisa. Enquanto a História Oral (Anexo 3 e 4) foi ferramenta para identificar a opinião dos jogadores, a respeito dos saberes históricos nos jogos eletrônicos. Assim, a metodologia das entrevistas e questionários colaborou na reflexão e diálogo com autores da temática.

Os sujeitos da pesquisa foram alunos do 7º ano do Colégio Aplicação da UFSC. A escolha desse grupo ocorre por vários motivos, primeiro pelo fato do Colégio Aplicação ser

---

<sup>6</sup> RÜSEN, Jörn. Razão histórica: teoria da história, fundamentos da ciência histórica. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília, 2001.p.57.



um local de pesquisa para várias áreas do conhecimento da UFSC, seja para os Estágios Supervisionados ou para pesquisas e projetos acadêmicos. Segundo, por ser o local onde o autor desta pesquisa realizou o seu Estágio Supervisionado no semestre de 2013/1, momento este que instigou o interesse a respeito do conhecimento histórico em fontes como dos jogos eletrônicos. Além disso, a experiência como bolsista de inclusão propiciou a observação dos alunos, jogadores nas mais diferentes aulas, levando a identificar um público de jogadores eletrônicos, ávidos por um conhecimento histórico midiático.

Durante a primeira etapa desta pesquisa, realizada no dia 26 de maio de 2014, foi identificado uma grande parte de jogadores de jogos eletrônicos. O primeiro questionário apontou entre outros aspectos, os jogos eletrônicos prediletos dos alunos. De início, dos vinte e sete alunos de uma das séries do 7º ano do Colégio Aplicação UFSC, vinte um devolveram a autorização para participar da pesquisa. Deste grupo, foram identificados dezenove jogadores praticantes de algum gênero de jogos eletrônicos e apenas dois não jogavam nenhum jogo eletrônico. Os jogos eletrônicos com mais escolhas (lembrando que: cada pesquisado podia escolher mais de um jogo predileto) foram em ordem dos mais selecionados: sete escolheram o *Call of Duty*, seis *Assassin's Creed*, cinco *GTA*, quatro *Mine Craft*, três *The Sims*, dois *God of War*, *Mortal Kombat* e *Fifa* e os demais ganharam uma opção cada *Candy Crush*, *Papa-soza*, *Caféland*, *CSI*, *Age of Empire*, *Wii Party*, *Super Mario Bros Wii*, *Pes*, *Test Drive Ultimet II*, *Blood Drive*, *Street Figther*, *Residente Evil*, *Banana Comgó*, *Sumbi tsunami*, *Skate 3*.

O quadro dos gêneros escolhidos pelos jogadores foram os seguintes, jogos de:

Ação: *Call of Duty*, *Gta*, *Residente Evil*, *Bathefield*, *CSI*, *Point Blank*.

Combate: *Mortal Kombat*, *Street Figther*.

Esporte: *Fifa*, *Fifa Street*, *Pes*, *Skate 3*.

Corrida: *Test DriveUltimet II*, *Blood Drive*.

Simulação: *The Sims*.

RPG: *Assassin's Creed*, *God of War*.

Real Time Strategy (RTS): *Mine Craft*, *Age of Empire*.

Outros: *Prototype*, *Banana Comgó*, *Sumbi tsunami*, *CandyCrush*, *Papa-soza*, *Caféland*, *Wii Party*, *Super Mario Bros Wii*<sup>7</sup>

Assim, foi possível perceber que os gêneros dos jogos escolhidos foram dos mais diversos, no qual a escolha em parte teve influencia pelos gostos e gênero sexuais distintos, além de outros aspectos<sup>8</sup> da particularidade de cada jogador. No que se refere ao gênero

<sup>7</sup> Dados obtidos no 1º questionário, para seleção dos pesquisados e das fontes.

<sup>8</sup> Temos no campo historiográfico alguns estudos que pesquisam as representações e o público alvo de certos jogos eletrônicos, para perceber as questões dos gêneros. Ver: MENDES, Cláudio Lúcio. Quem pode resistir a

sexual, foi possível notar que os jogadores masculinos optaram por jogos com ação, combate e competição, enquanto as jogadoras do gênero feminino tenderam a escolher jogos de simulação do cotidiano, como *The Sims*, que preza mais pela cooperação, estética e complexidade das tarefas da rotina diária (suprir necessidades estéticas, de convívio coletivo etc.) sendo um cotidiano em um mundo virtual.

O objeto central dessa pesquisa foi jogos eletrônicos com temática histórica. Dos vinte e um pesquisados, onze disseram jogar algum jogo eletrônico com temática histórica, enquanto oito não jogavam e dois não responderam. Dos jogos eletrônicos escolhidos com temática histórica, aqueles mais selecionados foram com: sete opções *Assasins Creed*, três *Call of Duty*, dois *God of War*, um *Age of Empire*. Aqui, também prevaleceu a questão dos gêneros no qual apenas uma jogadora jogava um jogo eletrônico com temática histórica. No capítulo três desta pesquisa conheceremos mais afundo os jogos eletrônicos com temática histórica, escolhidos pelos pesquisados. Por enquanto, vamos perceber como foi dividida a escrita da pesquisa e também quais questões que cada capítulo desenvolverá.

O trabalho foi dividido em três capítulos principais. No primeiro capítulo será desenvolvida a conceituação e discussão acerca dos jogos para procurar responder questões como: O que é jogo? O que é jogo eletrônico? Será feita a contextualização dos jogos eletrônicos no universo contemporâneo, identificando seu surgimento e produção, dando atenção às especificidades dos tipos de jogos eletrônicos, das plataformas e empresas produtoras de jogos eletrônicos, problematizado as discussões de autores de diversas áreas do conhecimento a respeito das características e aprendizados presentes nos jogos eletrônicos, além da contribuição da Educação Histórica para pensar o saber histórico em diversos ambientes. Na segunda parte serão problematizadas as relações dos jovens com os jogos eletrônicos. Assim, serão discutidas algumas pesquisas existentes, para procurar identificar a relevância e as análises dessas discussões, visando perceber como os jovens relacionam os jogos eletrônicos de temática histórica com o saber histórico, indo ao encontro também das sistematizações e motivações pela pesquisa empírica com um grupo de alunos do Colégio Aplicação.

No último capítulo será dado maior atenção ao objeto de estudo deste trabalho, que é o jogo *Assassin's Creed*. Será investigando sua produção, recepção e sua pretensa abordagem histórica, além da percepção dos jogadores acerca do jogo, adentrando em questões como:

Qual é o perfil desses jogadores? Como e o que eles aprendem com o jogo? Eles percebem alguns saberes históricos no jogo? Qual a complexidade dos saberes históricos do jogo? Quais saberes histórico o jogo movimenta? Qual quadro pode ser construído a partir deste pensamento histórico? Que tipo de comportamento eles possuem durante o jogo? Entre outros questionamentos secundários, mas não menos importante a pesquisa.

Como fontes, foram utilizadas principalmente os jogos eletrônicos, algumas revistas especializadas em jogos eletrônicos<sup>9</sup> e sites para jogadores de *Assassin's Creed*. Assim sendo, em síntese, esta pesquisa analisa os jogos eletrônicos como um objeto de estudo, para compreender os usos e a construção do conhecimento histórico, por parte dos jogadores de jogos eletrônicos, percebendo os jogos como mais que um objeto de lazer, pois são instrumentos de usos da História no espaço público.

---

<sup>9</sup>Estas revistas surgem com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, assim sendo alguns jogadores a utilizam para conhecer melhor o jogo que jogam ou para ter referência de outros para comprarem. Exemplo disto é que o primeiro jogador desta pesquisa (na fase de observação e imersão) disse utilizar revistas do próprio console Xbox 360, para entender melhor o jogo do *Assassin's Creed*.

## CAPÍTULO I

### EDUCAÇÃO HISTÓRICA E DEFINIÇÕES DOS JOGOS ELETRÔNICOS

#### 1. 1- Educação Histórica

A construção do saber histórico não ocorre apenas no processo de escolarização, por meio do contato com a disciplina História. Pode-se afirmar que todos os indivíduos possuem uma primeira relação com a história, por meio da experiência da história vivida. Ao longo da vida, essa compreensão é ampliada e ressignificada por meio do contato com diferentes narrativas construídas pelas mídias, pelo cinema, pelas músicas, pelas novelas televisivas, pelos desenhos animados e quadrinhos, assim como pelas redes sociais e jogos eletrônicos, dentre muitas outras fontes. Assim, ao chegar à escola e no decorrer do seu processo de escolarização, os alunos trazem consigo uma complexa bagagem de conhecimentos e vivências, muitos deles permeadas de conteúdos históricos que constituem os seus saberes prévios, ancoradas em uma prática social de referência que constituem sua forma de ver e pensar sobre diversos aspectos. A escola contemporânea, por vezes ainda movida por métodos e concepções tradicionais, ainda atribui pouca importância a esses saberes históricos, sofrendo assim com o desinteresse dos alunos que vivem em um mundo midiático.

Nesta pesquisa, o saber histórico é compreendido de acordo com o campo de pesquisa da Educação Histórica<sup>10</sup>, que estuda a construção do raciocínio e da consciência histórica nos mais diversos ambientes, investigando por meio de estudo empírico, a construção de aprendizagens históricas. No Brasil, as pesquisas sobre Educação Histórica têm como um dos primeiros trabalhos o de Evangelista e Triste<sup>11</sup> que sistematizaram a respeito desse campo de pesquisa em âmbito nacional, constatando a existência de Grupos de Pesquisa(GPs) e Linha de Pesquisa(LPs) a partir de 2005. Estes dois grupos podem estar dentro de dois eixos, os que estudam a forma como os alunos aprendem o saber histórico e também aquele que investigam a função social da História, lembrando que esta última linha de pesquisa encontra-se ainda em construção. O que nos interessa mais diretamente nesse trabalho é principalmente o primeiro

---

<sup>10</sup> O campo de pesquisa da Educação Histórica ou Cognição Histórica vêm sendo desenvolvido na Inglaterra, Estados Unidos, Canadá, Portugal e Brasil, desde o início do século XXI, dialogando com a Psicologia, Sociologia, Antropologia e o Ensino de História. Ver em: GERMIANI, Geyso D. Educação Histórica: A Constituição de um Campo de Pesquisa. Revista HISTEDBR On-Line. Artigo. p.55. Disponível em<file:///C:/Users/Anderson/Downloads/Educa%C3%A7%C3%A3o%20Hist%C3%B3rica%20e%20Campo%20de%20Pesquisa%20(1).pdf>. Acesso em 24 abr. 2014.

<sup>11</sup> Ver em: EVANGELISTA, O.; TRICHES, J. Ensino de história, Didática da História, Educação histórica: alguns dados de pesquisa (2000-2005). Educar em revista. Curitiba: Ed. UFPR, Especial, 2006.

eixo sobre os diferentes saberes históricos, que é desenvolvido principalmente pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), centrado principalmente no conceito de Consciência Histórica.

Muitas das pesquisas brasileiras que se inserem no campo da Educação Histórica priorizam a compreensão do papel do material didático no processo de formação de uma Consciência Histórica, assim como para compreender a relação dos jovens brasileiros com o conhecimento histórico escolar, baseando-se nos questionários do Projeto *Youthand History* (Juventude e História) como na pesquisa feita por Schmidt<sup>12</sup> em Curitiba.<sup>13</sup>

No entanto, historicamente, desde 1970, o campo da Educação Histórica vem se desenvolvendo na Inglaterra, E.U.A, Canadá. Os países ibéricos se inserem nesse campo no século XXI.<sup>14</sup> A ideia de identificar e compreender o saber histórico dos alunos foi pioneiramente abordado na Inglaterra, por volta da década de 1960, em um momento no qual a História estava desprestigiada no currículo inglês, já que eram os alunos que escolhiam suas disciplinas, se interessavam mais por livros e TV. Neste contexto, em 1978, foi realizado por Dickson e Lee um estudo com crianças de 12 a 18 anos, que contestou a teoria de outros campos, como a de invariância dos estágios de desenvolvimento de Jean Piaget, concebendo o modelo de progressão de ideias estruturado pela explicação histórica, pesquisando as noções de empatia e imaginação histórica. Ashby e Lee deram continuidade a esta linha de pesquisa, procurando sistematizar a ideia de compreensão histórica.<sup>15</sup>

Quanto ao conceito de Consciência Histórica este começou a ser tratado primeiramente no processo de reunificação alemã da década de 1990. Momento no qual se temia que após a união dos dois países (Alemanha Oriental com a Alemanha Ocidental) que a História da Alemanha Oriental poderia desaparecer. A partir dessa situação, formou-se um intenso debate teórico e metodológico, para saber se a base do ensino de História do novo país seria sobre a Identidade Nacional ou da Consciência Histórica. Predominou a segunda, por ser uma categoria mais relativa que a de Identidade Nacional, firmando assim um consenso no debate alemão. Assim, o conceito de Consciência Histórica vem sendo desenvolvida até os dias atuais no campo da Historiografia e do Ensino de História na Alemanha. A Consciência Histórica faz a relação entre o passado, presente e futuro, sendo esta consciência produzida

<sup>12</sup> Ver em: SCHMIDT, M. A. Jovens brasileiros e europeus: identidade, cultura e ensino de história (1998-2000). Revista Perspectiva. Florianópolis, v. 20, n. Especial, p. 183-208, jul./dez. 2002.

<sup>13</sup> EVANGELISTA e TRICHES, Op. Cit. 59, 60 e 66.

<sup>14</sup> BARCA, Isabel. Educação Histórica: uma nova área de investigação. Revista da Faculdade de Letras do Porto, III Série, vol.2, 2001. p.13. Disponível em <file:///C:/Users/Anderson/Downloads/Educa%C3%A7%C3%A3o%20Hist%C3%B3rica%20(2).pdf>. Acesso em 29 abr. 2014.

<sup>15</sup> Ibidem p.56 e 57.

tanto na escola como fora dela, expandindo o aprendizado do saber histórico para outros lugares como museus, viagens, meios midiáticos (TV, Computador etc.), relações familiares, dentre outros.<sup>16</sup>

Os estudos da cognição histórica se baseiam em pesquisas empíricas, como a realizada pelo norueguês Magne Angvick e o alemão Bodo Von Borries, chamado projeto *Youth and History*, que foi realizado na década de 1990, com 32.000 jovens de 15 anos, em 25 países europeus, mais Palestina, Israel e Turquia.<sup>17</sup>

Os estudos, como os citados acima, ajudaram na formação do campo de pesquisa brasileiro, proporcionando um espaço para reflexões e diálogos:

[...] os estudos relacionados ao campo da Educação Histórica, abrem um diálogo com as teorias educacionais que procuram entender o significado dos processos de escolarização, particularmente no que se refere aos processos de ensino e aprendizagem, face ao declínio da escola como instituição com a "função de", para entendê-la como o espaço da experiência (individual e social) dos sujeitos com o conhecimento, na esteira dos estudos desenvolvidos por investigadores como Charlot (2000), Dubet, (2006), Dubet e Martuccelli, (1998). A partir dessas concepções, amplia-se o conceito de "escola" para todo ambiente em que pode ocorrer a relação com o conhecimento. Desse princípio decorrem alguns pressupostos importantes<sup>18</sup>.

Esta ampliação do ambiente do saber, para além do meio escolar, possibilita uma relação mais significativa dos alunos com outras fontes, (como as midiáticas), que ainda são pouco utilizadas e problematizadas pelo ensino de História, dando oportunidade para uma maior reflexão sobre o processo de constituição do saber histórico.

Um dos conceitos históricos utilizados pela Educação Histórica é o de Literacia Histórica, que percebe na História um conhecimento público, que deve ser desenvolvido fundamentando as ações para lidar com o passado, pensando historicamente, na elaboração de bons argumentos sobre a validade dos conhecimentos do passado, respeitando perspectivas distintas deste passado e protegendo-se de anacronismos e apropriações do passado pelos interesses presentes.

Lembramos que a palavra Literacia inexistia nos dicionários. Sendo assim, é abordada especificamente por meio das pesquisas educacionais e historiográficas. Essa noção possibilita desenvolver e também perceber a construção das habilidades históricas, que

<sup>16</sup>Ibidem p.61,62,63 e 64.

<sup>17</sup>Ver em: ANGVICK, M.; BORRIES, B. *Youth and History: a comparative european survey on historical and political attitudes among adolescents*. v. A and B, Hamburg: KorberFoundation, 1997.

<sup>18</sup>SCHMIDT, Maria Auxiliadora. Literacia Histórica: um desafio para educação histórica do século XXI. In: *Historia & Ensino*, Londrina, v.15 p.9-22 ago 2009, p.11.



disponibilizam uma determinada compreensão, como das narrativas do passado, por conseguinte efetuando historicamente a edificação de identidades individuais e coletivas.

Portanto, podemos entender os saberes históricos além do meio escolar, que de acordo com:

Rüsen fornece os aportes teóricos que fundamentam o entendimento de que o ensino de História é apenas um dos fenômenos constituintes da formação histórica. Há todo um conjunto de processos de aprendizagem em História que atravessam a vida dos sujeitos e que não se destinam prioritariamente à obtenção de uma competência profissional específica, mas, sim, a orientação da vida prática, a partir da consciência histórica.<sup>19</sup>

Ou seja, segundo Rüsen, a História é algo vivenciado por todos os seres humanos que precisam agir em sua sociedade. Porém, cada sujeito pode ter um entendimento distinto sobre os saberes históricos.

Além do conceito de Literacia Histórica, há outros conceitos do campo da Educação Histórica auxiliares para reflexão sobre os saberes históricos. Em princípio, as análises de Educação histórica possuem como base a epistemologia da História, partindo da idéia de uma racionalidade histórica, no qual o sujeito usa de suas habilidades cognitivas para pensar a História. Os três principais suportes teóricos metodológicos da Educação Histórica atualmente são: Análises sobre conceitos de segunda ordem; os que abordam a construção do pensamento histórico sobre a realidade a qual o individuo atua, inserida nos diálogos contemporâneos da filosofia ou teoria da história. Temos também as análises relativas das ideias substantivas: que são reflexões acerca dos conceitos históricos, como noções gerais (revoluções, imigrações etc.), e aspectos particulares dentro do tempo e espaço (história nacional, local etc.) Além disso, há as reflexões sobre o uso do saber histórico, dos que procuram compreender o significado sobre a História no cotidiano seja para grupos ou indivíduos.<sup>20</sup>

Nesta pesquisa foram utilizados os três tipos de conceitos citados, quais sejam: os conceitos de segunda ordem como de Consciência Histórica e Explicação Histórica e também os de Ideias Substantivas, todos esses utilizados como categorias de análise para compreender a opinião dos participantes da pesquisa. Começamos pela Consciência Histórica que, de acordo com Alves:

<sup>19</sup>RÜSEN, apud, SILVA. Cristiana B e JUNIOR. Antonio Cesar Mafra, 2008. Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis. p.203. Disponível<em <http://seer.bce.unb.br/index.php/emtempos/article/viewFile/2602/2153>>. Acesso em 05 de ago. de 2014.

<sup>20</sup>GERMINARI, Geyso D. EDUCAÇÃO HISTÓRICA: A CONSTITUIÇÃO DE UM CAMPO DE PESQUISA. Revista HISTEDBR On-Line. p.56. Disponível em<<http://www.fe.unicamp.br/revistas/ged/histedbr/article/view/3261/2890>>. Acesso em 29 abr. 2014.

Ter consciência histórica é, portanto, recuperar o passado individual e coletivo com o fito de resolver problemas cotidianos, bem como construir identidade a partir da interpretação gerada perante tais demandas. Nesse sentido, pode-se compreender que todas as pessoas possuem consciência histórica, pois dela se utilizam com o objetivo de tomar decisões práticas, posicionando-se diante das próprias experiências temporais (individuais e coletivas). Para a satisfação de interesses de todos os tipos, todos se veem obrigados a confrontarem-se consigo mesmos e com a sociedade da qual fazem parte, daí a necessidade de reflexão. Assim, de alguma forma, todas as pessoas, independentemente de qualquer tipo de classificação que se possa fazer (socioeconômica, ideológica, cultural, etc), pensam historicamente e aplicam esse pensamento na vida prática com o objetivo de criar sentido para sua ação histórica.<sup>21</sup>

A Consciência Histórica é um produto do pensamento humano, sendo acionada para o sujeito se orientar no fluxo do tempo, possibilitando a instrumentalização de uma coerência a seu passado e presente, de modo que possamos perceber através da narrativa do indivíduo, o processo no qual o passado torna-se presente.

Dito isto, devemos distinguir como pode ser classificada esta Consciência Histórica. Segundo Rüsen, ela pode ser de quatro modos: Consciência Histórica Tradicional, Exemplar, Crítica e Genética.

Quatro são os tipos de consciência histórica para Rüsen (2001). O primeiro deles, denominada consciência histórica tradicional se relaciona à permanência inquestionável de valores morais e modos de vida tradicionalmente estabelecidos, dando assim, ao tempo, um caráter estável e repetitivo. A consciência histórica exemplar, por sua vez, mostra o passado como fornecedor de princípios que podem ser usados como modelo para situações de vida no presente, independentemente das mudanças ocorridas na sociedade ao longo do tempo. [...] consciência histórica crítica é a denominação do terceiro tipo de constituição de sentido à História elaborado por Rüsen. A postura de embate em relação aos valores morais tradicionalmente estabelecidos é característica dessa concepção, pois pensa cultura como algo que se transforma historicamente e, por isso, modelos de orientação prescritos pela sociedade podem ser criticados e, até mesmo, rejeitados. Por fim, a consciência histórica genética se caracteriza por uma relação dialógica com o passado. Nela, mudanças e permanências são historicizadas, bem como a experiência histórica interpretada à luz de um pensamento histórico que considera diferentes perspectivas. Tais fatores, relacionados, demandam reflexão constante, permitindo a geração contínua de novas possibilidades à orientação temporal.<sup>22</sup>

A partir desta racionalidade histórica, desenvolvida por Rüsen, podemos identificar classificar e analisar as formas dos saberes históricos. O conceito seguinte desta análise de segunda ordem é o de Explicação Histórica. Ele é entendido como a resposta a uma pergunta histórica, exigindo do indivíduo a capacidade de selecionar e explicar eventos históricos. A Explicação Histórica pode ser de quatro tipos, Fragmentos Descritivos, Explicação Simples, Emergente e Densa.<sup>23</sup> Vamos ao primeiro tipo o de Fragmentos Descritivos:

<sup>21</sup> ALVES, Ronaldo Cardoso. A transferência da família real portuguesa para o Brasil: explicação histórica em estudantes brasileiros e portugueses. Antíteses. Londrina, v. 5, n. 10, Jul./Dez. 2012. p.693. Disponível em <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/view/13326/12132>>. Acesso em 15 de out. 2014.

<sup>22</sup> RÜSEN, apud, ALVES, 2012 p.694.

<sup>23</sup> Ibidem p.696 e 713.

O primeiro nível analítico apresenta respostas que variam da simples reprodução de informações extraídas da própria questão feita, passando por respostas desconectadas, fragmentadas e superficiais que não permitem maior compreensão por parte do leitor, até aquelas que pretendem responder de forma definitiva a questão, porém de maneira pouco reflexiva.<sup>24</sup>

O nível de fragmento descritivo é o mais comum entre jovens na iniciação no Ensino da História, ele tende a se complexar para uma Explicação Simples:

Outra forma de responder a perguntas acerca de um conteúdo histórico discutido em sala de aula ou no cotidiano, se relaciona à tentativa de elencar uma ou várias causas que levaram à situação tratada. Explicações de causalidade são uma constante nas respostas criadas a respeito de qualquer assunto cotidiano.<sup>25</sup>

A Explicação Simples está presa pela relação de causa e efeito e, na maioria das vezes, é de causa única. Esse tipo de explicação foi a mais recorrente nas entrevistas produzidas por meio dessa pesquisa. A terceira categoria de análise foi percebida em poucas falas dos entrevistados, ela é a Explicação Emergente. Neste caso, os pesquisados apontavam não somente para uma das duas possibilidades da pergunta: nestas [...] narrativas do nível Explicação Emergente procuram relacionar as duas opções e, conseqüentemente, causas, razões e eventos geradores do fato histórico discutido.<sup>26</sup>

Por último, há a Explicação Densa, categoria ausente na opinião dos jogadores entrevistados, que, no máximo, indicaram-se apenas algumas características da mesma.

O conceito de densidade remete à qualificação da explicação histórica à medida que os alunos relacionam causas e conseqüências para defender ou rejeitar hipóteses, citam os principais atores do contexto histórico estudado promovendo um diálogo entre suas participações no processo, utilizam marcadores temporais e espaciais para fortalecer sua explicação, apresentam diferentes perspectivas a respeito do fato e, em alguns momentos, se valem da empatia histórica com o objetivo de proporcionar ao leitor a objetividade de algo que subjaz ao conteúdo histórico discutido. Finalmente, se colocam de forma reflexiva perante as hipóteses apresentadas, levando o leitor a também pensar a esse respeito.

As explicações densas obedecem à formatação clássica das narrativas, com introdução do assunto, desenvolvimento do argumento e conclusão das idéias (sic).<sup>27</sup>

No entanto, não foi de se estranhar que nenhum pesquisado tenha alcançado este nível, pois necessita de uma cognição histórica mais desenvolvida, para compreender e utilizar a

---

<sup>24</sup> ALVES, Op. Cit, p.699

<sup>25</sup> Ibidem p.701.

<sup>26</sup> Ibidem p.704.

<sup>27</sup> Ibidem p.707 e 708.

argumentação de maneira densa. Ao longo do trabalho, estas categorias serão mais bem especificadas e correlacionadas com a opinião dos entrevistados.

Por enquanto, interessa sabermos como os praticantes de jogos eletrônicos com temática histórica elaboram saberes históricos a partir dos mesmos? “O saber histórico e o saber histórico escolar, a despeito das suas similaridades possuem sentidos orientadores e métodos investigativos próprios e independentes”.<sup>28</sup> Assim, podemos pensar nas seguintes questões:

Jogos que fazem uso de elementos históricos, de certa forma, também didatizam a História e possuem seus próprios efeitos. O que importa, portanto, seria pensar: quais efeitos? E, nesse sentido, quais são as contribuições desses jogos para a formação do pensamento histórico de adolescentes? Quais idéias históricas estes produtos culturais são capazes de fornecer? Quais passados possibilitam acessar?<sup>29</sup>

Questões como as citadas acima são pertinentes para pensar a relação dos saberes históricos com os jogos eletrônicos. Assim é possível inferir que os jogos eletrônicos utilizam algumas representações históricas para atrair os jogadores, muitas vezes romantizando e idealizando o passado, no qual o jogador é chamado a interferir no resultado dos acontecimentos representados, percebendo a História como algo que pode ser experimentada, porém, na maioria das vezes não problematizada. Por isso, podemos compreender que: “A aprendizagem ocorre em todos os espaços fora da escola, e ela não se resume a pacotes de informações, mas mistura-se a saberes científicos de toda a ordem.”<sup>30</sup>

Acrescenta-se que a História é também de uso público. Desde o I Simpósio Internacional de História Pública no Brasil, realizado em 2012, inúmeros trabalhos, tem problematizado a História como instrumento de aprendizado do público, percebendo que o universo histórico não é limitado pela escola e academia.<sup>31</sup>

A história pública leva a história científica à praça pública, de fato, discute problemas históricos semelhantes, se não idênticos aos da história “ordinária”, porém, se diferencia dessa última em sua relação com os consumidores de história. Enquanto a história tradicionalmente tem se relacionado com leitores cada vez mais especializados e com estudantes de diversos níveis de formação; a história pública compreende aquelas ações onde a história se relaciona com um público amplo

<sup>28</sup> SILVA e JÚNIOR, Op. Cit. p.213.

<sup>29</sup> SILVA, Cristiani Bereta. Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental. ANPUH – XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Fortaleza, 2009. Disponível em<<http://anpuh.org/anais/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.0323.pdf>>. Acesso em 06 de ago. de 2014. p.3 e 4.

<sup>30</sup> ARRUDA, Eucidio Pimenta. O Papel dos Videogames na Aprendizagem de Conceitos e Analogias Históricas pelos Jovens. p.289. Disponível em<<http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/13850/7917>>. Acesso em 07 de ago. de 2014.

<sup>31</sup> Disponível em<[http://redebrasileiradehistoriapublica.files.wordpress.com/2013/01/a-histc3b3ria-e-seus-pc3bablicos\\_-anais.pdf](http://redebrasileiradehistoriapublica.files.wordpress.com/2013/01/a-histc3b3ria-e-seus-pc3bablicos_-anais.pdf)>. Acesso em 20 de set. de 2014.

através de museus, exposições reais ou virtuais, divulgação patrimonial, reconstrução histórica (*reenactment*), a história oral, a história local, e com outros aspectos que não necessariamente abrangem a textualidade histórica como a preservação de arquivos, a assessoria a instituições governamentais ou privadas, e mesmo o ativismo social.<sup>32</sup>

Assim, diferentes fontes como fotografias de familiares, televisão, cinema e os próprios jogos eletrônicos fazem seu uso da História, para narrar acontecimentos.

Após essa contextualização acerca da temática da Educação Histórica, que fundamenta esse trabalho, trataremos de introduzir o tema dos jogos eletrônicos, por meio do qual iremos refletir como ocorre a construção dos saberes históricos de um grupo de adolescentes em processo de escolarização, nos anos finais do Ensino Fundamental.

Contudo, para começarmos a discussão sobre jogos eletrônicos, é necessário entendermos algumas questões: Como foi constituído o termo jogo? Quais discussões ele abrange? Como surgiu e se desenvolveu os jogos eletrônicos? Quais são os tipos e características de jogos eletrônicos? Que empresas lucram com seu mercado? Quais pesquisadores contribuem para esta pesquisa? Procuraremos alguns caminhos para responder estas indagações a seguir.

### 1.1.2 - Conceituação e Aspectos dos Jogos

O termo jogo tem vários significados. No latim “[...] *ludus* foi diretamente suplantado por um derivado de *jocus* cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral. E o caso do francês *jeu*, *jouer* do italiano *gioco*, *giocare* do espanhol *juego*, *jugar* do português jogo jogar e do mesmo *joc*, *juca*”.<sup>33</sup> Portanto, o termo jogo muda conforme a língua e também, dependendo do momento histórico, alguns aspectos práticos do jogo formam o seu significado.

Entre os estudiosos do jogo temos como referência o historiador, antropólogo e filósofo, holandês Johan Huizinga, que em seus estudos no começo das primeiras décadas do século XX define:

Numa tentativa por resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo como uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior a vida habitual mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse

<sup>32</sup> Disponível em <<http://historiapublica.com.br/>>. Acesso em 20 de set.2014.

<sup>33</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990. p. 41 e 42.

material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.<sup>34</sup>

Percebemos que Huizinga identifica sete aspectos característicos do jogo, indicando que eles são delimitados no tempo e espaço, coordenados por regras, podendo ser auto-suficientes, voluntários, sem fim lucrativo (lembrando que não é o caso dos jogos eletrônicos), não sério, com a capacidade de absorver o jogador intensamente.

Huizinga abrange o jogo como elemento presente nas variadas manifestações sociais e culturais como no Direito, na Guerra, nos Enigmas, na Filosofia, nos Poemas, na Dança, na Música, nas Artes Plásticas, dentre outras. Em resumo, segundo ele, o jogo é parte fundamental da elaboração das culturas até o período moderno. Além disso, o jogo também é presente em distintos momentos históricos, desde culturas mais antigas, passando pela clássica cultura de Roma (com os jogos de gladiadores, para celebrar e manter a prosperidade), do período Medieval (jogos populares e da cavalaria), do Moderno (na literatura setecentista).

Entretanto, o século XIX provocou um processo de ruptura dos jogos. Nesse período, indicado como nefasto por Huizinga, no que diz respeito à separação da Cultura e dos jogos, começa a haver na Inglaterra a transição do jogo como simples divertimento para um sistema competitivo de clubes organizados, surgindo a distinção entre amadores e profissionais, no qual, para os primeiros, o jogo será visto como divertimento, enquanto para o segundo, será como seriedade profissional. Nesta modernização dos jogos, a técnica publicitária do século XX expandiu a competição para um âmbito global no qual o jogo virou um negócio.<sup>35</sup> É nesse momento que surgem os jogos eletrônicos.

Devemos destacar que a obra de Huizinga é um estudo holístico sobre o jogo, ressaltando seus principais aspectos e apropriações culturais em distintos momentos históricos, desde as culturas da antiguidade até o século XX. Consistindo a obra do autor em produto do seu tempo, como tal é suscetível a críticas. Uma delas é a abordagem das culturas de maneira hierárquica, colocando umas como primitivas e outras como civilizadas, visão esta típica da Antropologia do final do século XIX, que permanece presente em sua obra no começo do século XX. Também é perceptível a influência do contexto de escrita da obra, quando o autor coloca seu desapontamento com a sociedade europeia do período das guerras mundiais, no qual, segundo ele, careceu de espírito esportivo para evitar os transtornos da Guerra.

---

<sup>34</sup> Ibidem p.16.

<sup>35</sup> Ibidem p.219 e 222.



Outros estudiosos negariam ou acrescentariam algumas categorias de Huizinga, todavia elas serviram como base para o estudo dos jogos. Vamos resumir na tabela abaixo os pontos em comum de nove principais autores contemporâneos e posteriores a Huizinga, que segundo Salen e Zimmerman identificaram outros elementos pertencentes tanto aos jogos de maneira geral e também aos jogos eletrônicos:<sup>36</sup>

Autores	Parlett	Abt	Huizinga	Caillois	Sutis	Crawford	Costinkyan	Avedon e Sutton
Regras	X	X	X	X	X	X		X
Conflito ou Competição	X					X		X
Objetivos	X	X			X		X	X
Evento processual		X			X			X
Tomada de decisões		X				X	X	
Não é sério			X					
Sem ganho material			X	X				
Seguro e Cria Grupos Sociais		X	X	X		X		
Voluntário			X	X			X	
Resultado Incerto			X		X			
Fantasia			X					
Improdutivo				X				
Recursos e Fichas					X	X		
Uma forma de arte						X		

Dentre os autores citados, temos desde o sociólogo Roger Caillois que escreve sua obra *Les Jeux et Les Hommes* na década de 1960, passando pelo o antropólogo Clark C. Abt, o historiador David Parlett, até o filósofo Bernard Sultis na obra *Grasshoper: Games, Life and Utopia* e outros estudiosos que convergem e divergem sobre as características dos jogos em geral, embora a maioria concorde que os jogos possuem regras e objetivos. Assim, estes nove autores estabeleceram características pertencentes aos jogos que são levados em conta quando se produz um jogo eletrônico e escolhe-se o seu gênero, sendo estes aspectos essenciais para entender a especificidade de cada jogo eletrônico. Logo que temos uma base das principais características dos jogos, podemos contextualizar o surgimento e desenvolvimento dos jogos eletrônicos.

<sup>36</sup>A marcação com X em cada quadro da tabela corresponde às características presente nos jogos, segundo os autores citados. Ver em: SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. Vol.1. p.95.

### 1.1.3 - Historicidade e Características dos Jogos Eletrônicos

A história dos vídeos games se confunde com a do computador. Além disso, não se sabe exatamente quando ele surgiu. Notamos que a divergência sobre sua origem é em relação ao suporte no qual se desenvolve o vídeo game, podendo ser em seu início em um osciloscópio, monitor ou televisor<sup>37</sup>.

Geralmente são considerados como data de criação dos vídeos games os anos finais da década de 1960. Este é um período marcado politicamente, em âmbito mundial, como momento da Guerra Fria entre Estados Unidos e URSS, no qual: “Em 1958 com o propósito de atrair visitantes ao *Brokhaven National Laboratories*, no estado de Nova York, o físico Willy Hiiginbothan criou o primeiro jogo eletrônico que se tem ciência (sic).”<sup>38</sup> Este jogo era o *Tennis Programming*, uma espécie de simulação do jogo de tênis jogado em um osciloscópio.

Outra possível data do pioneiro vídeo game foi quando em 1961 o estadunidense Steve Russel, que era programador e entusiasta de um Clube de Eletrônica e Modelismo, em uma parceria coma equipe do Instituto de Tecnologia de *Massachusetts*, criou em um monitor de computador um jogo eletrônico, chamado de *Space War*, que era um jogo de guerra contra naves espaciais, novamente sem fins de mercado.

No entanto, de acordo com especialista em jogos Alan Richard da Luz, a data que marca o lançamento do vídeo game é 1951, quando o engenheiro Ralph Baer projetou um televisor para servir de espaço para um jogo. Todavia, segundo o autor, seu chefe detestou o projeto e ele foi engavetado. Somente em 1971 Baer licenciou seu jogo rudimentar de perseguição, com dois pequenos pontos no qual um perseguia o outro na tela. Ele também elaborou um jogo de *hockey* e outro de voleibol, equipado com uma pistola ótica, para empresa *Magnovox* que construiu o primeiro console (aparelho de vídeo game) para jogar em casa denominado *Odyssey*.<sup>39</sup>

Para esta pesquisa, o que interessa é quando os jogos eletrônicos começaram a ser pensados, projetados, desenvolvidos e popularizados. Portanto, considera-se essa tecnologia fruto dos embates da tecnologia travados entre Estados Unidos e União Soviética (URSS), que possibilitaram na segunda metade do século XX uma expansão dos jogos eletrônicos para

<sup>37</sup> Todos estes suportes são basicamente a tela no qual se visiona o jogo eletrônico, atualmente eles estão também em celulares, ipods e outros aparelhos eletrônicos.

<sup>38</sup> PARACHEN, apud ALVES, 2012, p.17.

<sup>39</sup> LUZ, Alan Richard da. Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica : do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem. São Paulo: Blücher, 2010. p.22 e 23.

os lares das diversas regiões do mundo, proporcionando diversão, interação e experiências com as representações da História existente nos jogos eletrônicos.

Deste modo, ao longo da segunda metade do século XX e começo do século XXI, os jogos eletrônicos foram desenvolvidos relacionados à tecnologia existente na época, sejam para criar os personagens (*avatares*)<sup>40</sup>, cenários, sons e outros recursos constituintes dos jogos eletrônicos. Assim, devemos levar em conta, o contexto destas épocas, para pensar o enredo de cada jogo, pois a escolha não era somente uma questão de ter uma ideia de enredo para um jogo, mas também era necessário racionalizar a possibilidade de realizá-lo. Por conseguinte, nota-se que o desenvolvimento da tecnologia, disponibilizou mais capacidade de gráficos e especialistas nos jogos eletrônicos, que refinaram tanto os enredos, personagens, cenários e conflitos dos jogos eletrônicos. Assim, para melhor compreensão, faremos uma breve digressão sobre as chamadas gerações de jogos eletrônicos.

Estas gerações serão classificadas de acordo com a quantidade de microprocessadores de *bits*<sup>41</sup>, pois ela em parte substancial limita a produção dos jogos eletrônicos. No entanto, devemos frisar que existem outras variantes mais específicas.<sup>42</sup>

A primeira geração é a de circuitos rudimentares até *4bits*, como no caso do jogo *Pong* (1974), que tem personagens funcionais como um bloco, que poderia representar uma raquete ou um jogador de futebol, dependendo do jogo; a segunda geração é de *8bits* com personagens com característica figurativa e cenários de perspectiva como do *Pitfall* (1982) terceira é de *16 bits* com personagens e cenários mais complexos como no jogo *Final Fight* (1991); na quarta geração temos *32 bits* de capacidade, com a inclusão de perspectiva 3D(inovadora para época), sendo a imagem parecida com a do cinema, como no jogo *Silent Hill* (1999); a quinta geração é de *64 a 128 bits*, que são melhores graficamente, além de terem maiores possibilidades de refinamento na elaboração dos jogos, como no jogo *Gran Turismo*(2005), e a última destas gerações, pelo menos até 2010, com imagem de *HD* e qualidade de cinema, tem como exemplo o jogo selecionada para essa pesquisa, que é o *Assassin's Creed*.<sup>43</sup>

Pode se afirmar que os jogos eletrônicos, devido aos avanços da tecnologia eletrônica, conseguiram em poucas décadas recriar ambientes históricos e enredos tão detalhados e

---

<sup>40</sup> Nos meios de comunicação e também da informática, são as figuras criadas como semelhantes ou parecidas em algum aspecto com os usuários, no caso dessa pesquisa, seriam com os jogadores.

<sup>41</sup> Bits é a menor unidade de informação que armazena ou transmite dados de comunicação. No caso dos jogos eletrônicos delimita a capacidade gráfica de criação de um jogo.

<sup>42</sup>LUZ, Op. Cit, capítulo II.

<sup>43</sup> Ibidem p.79.

complexos, atraindo cada vez mais jovens, adultos e outras faixas etárias para jogar em um mundo virtual repleto de aventuras, desafios, atrativos históricos e culturais.

Além do aspecto tecnológico, devemos ressaltar outro fator importante para compreensão da função dos jogos eletrônicos em nossa sociedade contemporânea, que é o lucro. Por isso, vamos conhecer um pouco sobre as empresas responsáveis pela produção dos jogos eletrônicos. Assim como as tecnologias, que podem ser organizadas de acordo com o momento histórico.

Na 1º a 2º geração de jogos eletrônicos a empresa estadunidense Atari dominou o mercado até o *crash* do vídeo game<sup>44</sup>, quando a empresa japonesa *Nintendo* (com o console<sup>45</sup> Super Nintendo) e a Sega (com o console *Mega Drive*) começaram, aos poucos, a ficarem com a grande fatia do mercado de jogos. Logo depois na década de 1990, a empresa japonesa *Sony* inovou com os seus jogos em formato de *CD* (até então era na maioria de cartuchos<sup>46</sup>) e com perspectiva 3D. No século XXI, a empresa estadunidense *Microsoft*, líder no mercado de computação, também construiu seu console, o *Xbox360*, para disputar mercado com a *Sony*. Notamos, assim, que principalmente os estadunidenses e japoneses foram e ainda são os principais produtores de jogos eletrônicos<sup>47</sup>, portanto, conhecer sobre a política e cultura desses povos ajudará a compreender muitos dos temas tratados em seus jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos também possuem características próprias que limitam a sua criação e sua forma de jogar, como seu sistema eletrônico, os conflitos do jogo, suas regras, tendo no final um resultado quantitativo. Primeiramente, o sistema eletrônico restringe o campo de ação do jogador, ele é o seu *software* (sistema de programas) e seu *hardware* que é seu suporte (tipo de monitor, microprocessador etc.). O conflito é essencial aos jogos. Assim, ele pode ser direto e indireto ou possuir os dois. O conflito direto é quando um jogador dificulta a ação do seu adversário como em jogos de luta. O conflito indireto é quando cada

---

<sup>44</sup> Sendo que até 1985 as marcas estadunidenses dominavam o mercado mundial, porém neste ano ocorreu o chamado crash do vídeo game devido em parte pela qualidade dos jogos estadunidenses serem duvidosas e pelas empresas japonesas inserirem no mercado inovações que melhoraram os jogos. Empresas como Nintendo, Sega e Sony começaram gradualmente a dominar o mercado dos jogos.

<sup>45</sup> Console é onde é jogado o jogo eletrônico, ele é conectado geralmente a uma televisão para reproduzir o jogo.

<sup>46</sup> Os cartuchos foram as primeiras formas de armazenar os jogos eletrônicos. Eles eram jogados nos consoles e reproduzido sua imagem na TV, os cartuchos persistiram de maneira substancial até final do século XX, quando o CD dominou o mercado.

<sup>47</sup> No entanto, a tecnologia e metodologia de produção de jogos eletrônicos esta acessível em quase toda parte do globo e empresas espalhadas pelo mundo disputam pelo mercado, como é o caso da empresa francesa Ubisoft que tem uma das suas sedes no Canadá, sendo responsável pela produção de jogos de sucesso, como *Assassin's Creed* analisado nesta pesquisa. O Brasil também tem se desenvolvido neste mercado tendo associação específica para esta área como a ABRAGAMES e na própria UFSC a produção de jogos eletrônicos é sentida no curso de Designer. Temos até um programa disponível na internet chamado RPG Maker que possibilita as pessoas criarem seu próprio jogo eletrônico.

um faz sua ação sem impedimento do adversário, como em um jogo de competição de salto, sendo a competição do jogo classificada como competitiva, cooperativa ou em alguns casos podendo ser as duas. Outro elemento importante dos jogos eletrônicos é que eles possuem regras que balizam a ação do jogador. Elas podem ser explícitas e implícitas, fixas, obrigatórias, repetíveis e compartilhadas entre os jogadores. E, por último, o jogo tem um resultado, sendo ele quantitativo, podendo ser atingindo por pequenos objetivos ao longo do jogo ou pela meta final.<sup>48</sup>

Outra característica dos jogos eletrônicos é a experiência que ele proporciona. Como interação, emprego de informações, inteligência artificial e diálogos pela internet. De acordo com Salen e Katie estas características são entendidas da seguinte forma: a Interatividade é um dos atrativos mais significantes dos jogos eletrônicos, pois ela é a reação do jogo as decisões do jogador. Outro aspecto é as Manipulações das Informações, no qual o jogador aprende as regras e o jogo também pode ocultar informações, mostrando em momentos convenientes. Temos também a Inteligência Artificial, que pode ser percebida como uma interação que é feita entre jogadores e máquina denominada como Sistemas Complexos e Automizados, no qual o jogo pode automatizar procedimentos complexos para o jogador seguir em frente. E, com o surgimento da internet, temos a interação de Rede de Comunicação: onde o jogador comunica-se por texto (*e-mail*, bate papo) áudio e vídeo em tempo real.<sup>49</sup>

Em resumo, os jogos eletrônicos estão dentro de uma demarcação temporal da segunda metade do século XX, em um momento global de Guerra Fria e embates tecnológicos entre Estados Unidos e União Soviética (URSS). Foram desenvolvidos e popularizados por estadunidenses e japoneses, que controlam ainda grande parte do mercado dos jogos eletrônicos. Além disso, os jogos eletrônicos possuem características peculiares, pois começaram a ser desenvolvidos principalmente em monitores e televisores, sendo esta última tecnologia presente desde as primeiras décadas do século XX. Atualmente, os jogos eletrônicos são perceptíveis nos mais diversos meios tecnológicos, como celulares, *tablets*, *ipods*, entre outros, porém, mantém aspectos em comum que limitam a ação do jogador, como regras e programas, que balizam a experiência no mundo virtual.

---

<sup>48</sup>SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. Vol.2.p.26,27 e 150.

<sup>49</sup>Ibidem p.103-105.

Depois de compreendermos os aspectos tecnológicos e mercadológicos, vamos adentrar nas especificidades dos gêneros de classificação dos jogos eletrônicos para nos aprofundarmos no interesse desta pesquisa: os jogos eletrônicos de temática histórica.

#### **1.1.4 - Classificações dos Jogos Eletrônicos: meios, gêneros e produção**

Os vídeos games saíram aos poucos do meio dos laboratórios científicos para ocupar espaço entre o público, de várias idades, classes sociais, nacionalidades e culturas, passando dos laboratórios dos Estados Unidos, para os fliperamas de bares, até chegar aos consoles e proporcionar diversão aos jogadores em sua própria residência. Atualmente, eles estão em diversos meios que servem também para classificá-los, podem ser jogados em televisões, nos monitores, nos arcades (fliperama) e aparelhos eletrônicos portáteis. Sendo que, para esta pesquisa, o suporte do jogo eletrônico usado, no caso o do jogo *Assassin's Creed*, é jogado geralmente em consoles como *Xbox 360*, *Playstation3* ou em suas versões mais atuais *Xbox One* e *Playstation 4*.

Com o fim de conhecer o desenvolvimento dos suportes dos jogos eletrônicos, estudaremos um pouco sobre a historicidade dos meios tecnológicos. Nas primeiras décadas do seu surgimento, os vídeos games eram jogados nos arcades (fliperamas), tendo proliferado principalmente na década de 1970 nos Estados Unidos da América e mantido seu sucesso até a década de 1990, com jogos como *Pong* (1972), *Space Invaders* (1978) e *Street Fighter II* (1991), tendo como principal atrativo o de ser de baixo custo, bastando às vezes uma moeda para proporcionar a diversão. Entretanto, com o aprimoramento das tecnologias eletrônicas, eles perderam espaço para os consoles ou jogos de computadores, entrando assim nos espaços privados.

A concorrência foi percebida entre as empresas de jogos eletrônicos, assim uma disputa comercial entre os consoles da *Atari*, *Nintendo* e *Master System* que disponibilizaram jogos no formato de cartuchos, deu a oportunidade de os jogadores levarem os jogos de arcade prediletos para sua residência. Assim, ao longo dos anos, ele se popularizou e expandiu-se para os mais diversos meios tecnológicos. Não obstante, para entender a complexidade dos jogos eletrônicos, é insuficiente apenas contextualizar historicamente seu surgimento, desenvolvimento tecnológico, meios que são jogados, empresas que faturam com sua venda, características e limitações dos jogadores, pois é essencial também diferenciar os tipos e o público dos jogos eletrônicos.



Podemos começar pela classificação dos gêneros nos jogos eletrônicos<sup>50</sup>, eles são organizados por terem uma série de elementos comuns na sua categoria, que, de acordo com Bobany, podem ser de ação, combate, esportes, corrida, simulação, RPG e RTS. A distinção destes jogos é pela sua abordagem temática, seus objetivos a alcançar, pelas capacidades exigidas ao jogador para ter um bom desempenho e também pela preferência de cada jogador. Vamos entender um pouco de cada gênero.

Os jogos de ação envolvem velocidade, reflexo e raciocínio rápido do jogador com um conteúdo amplo para resolver conflitos, criar estratégias, solucionar enigmas, explorar cenários com vastos detalhes etc. Podem ser de ação em primeira pessoa (o jogador fica com a visão como se fosse o personagem) ou terceira pessoa (o jogador vê o personagem e o controla). Em primeira pessoa podemos citar *Counter Strike* e de terceira *Tomb Raider*. Geralmente, são jogos de superação de fases e inimigos, que possuem como objetivo final enfrentar o último e maior inimigo da fase final. Nesta pesquisa identificamos nos questionários da primeira etapa os seguintes jogos: *Call of Duty*, *Gta*, *Residente Evil*, *Bathefield*, *CSI*, *Point Blank*.

No segundo caso, os jogos de combates acontecem como se o jogador fosse espectador e lutador ao mesmo tempo, privilegiando as artes marciais reais ou fictícias, dentre os quais podemos citar os jogos clássicos popularizados na década de 1990 como *Street Figther* e o sangrento *Mortal Kombat*, que permanecem até os dias atuais com versões do jogo que trazem mais personagens e aperfeiçoamentos gráficos. Eles são encontrados nos consoles contemporâneos como, do *Xbox 360* e *Playstation 3* entre outros. Notou-se que dois alunos que participaram desta pesquisa jogam estes jogos.

Outro tipo popular é o dos jogos de esporte. Eles simulam os esportes reais como: futebol, basquete, UFC, entre outros, procurando ser o mais realistas possível, tanto que colocam personalidades esportistas do mundo real na tela dos jogos. Destes, os jogos mais conhecidos e jogados são *FIFA 2014* e *Tony Haw'K Pro Skater*, sendo que na pesquisa vários alunos escolheram o *FIFA* como jogo predileto.

Vinculados à corrida temos outro gênero que simula as corridas e disputas de automóveis ou motocicletas, no qual os jogadores jogam geralmente em corridas amistosas ou em campeonatos com o objetivo de ficarem em primeiro. Nessa categoria, podemos citar *Gran Turismo* e *Ned For Speed* e podemos acrescentar *Test Drive Ultimate II* e *Blood Drive* escolhidos na pesquisa.

---

<sup>50</sup> Das várias classificações disponíveis a utilizada nesta pesquisa foi a do Designer de jogos Arthur Bobany. BOBANY, Arthur. VideoGame Arte. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.

Na parte dos jogos de simulação, o cotidiano é o tema central, como o de organizar cidades, gestar empresas, administrar uma família, realizar treinamento militar etc. Os jogos de simulação têm uma serventia para a própria ciência militar como treinamento para o exército estadunidense, ou até para aprender a dirigir um automóvel e conseguir carteira, como é comum nos Estados Unidos. Esses jogos possibilitam ao jogador simular certas situações complexas do cotidiano, porém sem perigo de morte para si e para os outros. Esta complexidade pode ser percebida no jogo *Sim City* que ensina a gerir uma cidade e também no jogo *The Sims* que tem a finalidade de simular uma vida em sociedade. Inclusive *The Sims* recebeu inúmeras preferências dos pesquisados na primeira fase da pesquisa, sendo todas de jogadoras.

Uns dos que mais fazem sucesso pela sua complexidade de opções para desenvolver o enredo do seu personagem, são os RPG ou *Rolling Playin Game* que pode ser traduzido como “interpretação de personagens”. Os jogadores são identificados através de personagens desenvolvendo uma narrativa ao longo do jogo, obedecendo a regras predeterminadas, dentro das quais o jogador pode usar sua criatividade para produzir enredos históricos de seus personagens, como é o caso de jogos escolhidos pelos jogadores desta pesquisa, *God of War* e *Assassin's Creed*.

Por último, citamos o jogo do gênero *Real Time Strategy* (RTS) são jogos eletrônicos de estratégia para computadores no qual o jogador constrói ou desenvolve nações, cidades, tribos planetas, dentre outros, focados geralmente na evolução das suas sociedades. Diferentemente dos jogos de RPG, nos quais o jogador modifica seus objetivos ao longo da partida, os de RTS mostram os objetivos para o jogador alcançar a vitória. Esta modalidade de jogos disponibiliza a possibilidade de exploração de espaço e de recompensas. Os mais famosos jogos de RTS são os da série *Age of Empire* e *Mine Craft* escolhidos por alguns jogadores nesta pesquisa.

Podemos fazer também outra distinção entre os jogos eletrônicos e aqueles com propostas pedagógicas e os de cunho comercial. Os jogos pedagógicos ou educativos<sup>51</sup> possuem como objetivo o de ensinar algo sobre as áreas educacionais, deixando a questão lucrativa em segundo plano. São feitos geralmente por professores, acadêmicos, ou por outros membros com interesse em educar. Em geral, usam programas computacionais

---

<sup>51</sup> Para que possa ver exemplos de jogos eletrônicos educativos acesse o link a seguir, este possui jogos eletrônicos educativos das diversas disciplinas como História, Biologia, Língua Portuguesa entre outras. Disponível em <<http://gamesnaescola.wordpress.com/>>. Acesso em 08 de nov. de 2014.

como o *RPG Maker*<sup>52</sup>. A equipe e público destes jogos são geralmente reduzidos (no caso desta pesquisa nenhum jogador expressou jogar algum jogo educativo), além disso, os recursos gráficos são rústicos, se comparados com os jogos eletrônicos comerciais. Na maior parte dos casos, os jogos eletrônicos comerciais prezam pelo lucro, sendo as questões de aprendizagem secundárias. Geralmente, a equipe destes jogos eletrônicos de sucesso é constituída de dezenas de profissionais especializados em cada parte do processo, desde o criador do roteiro dos jogos, passando pelos programadores do sistema computacional, dos designers que testam os jogos até aqueles que aperfeiçoam o jogo. Sendo assim, todos estes fatores qualitativos atraem maior número de jogadores, levando este trabalho a escolher os jogos eletrônicos comerciais como objeto de estudo, dado a sua complexidade e sua grande capacidade de circulação.

Por outro lado, além dos gêneros temos também a produção como feição importante dos Jogos Eletrônicos. Eles foram produzidos inicialmente por programadores que eram responsáveis por criar e programar o jogo, sendo feitos geralmente todo o processo de criação, desenvolvimento e testes por apenas uma pessoa. Contudo, a complexidade dos jogos para sua produção aumentou tanto, que foram necessárias várias pessoas para sua elaboração e um destes profissionais especialistas em jogos eletrônicos são os Designers de Jogos, com funções específicas, para criar o jogo, para programar e testar, além de outras funções, sendo este trabalho realizado normalmente em equipes. Por conseguinte, os jogos eletrônicos criaram novas profissões, como a dos desenvolvedores de jogos (designers e programadores) e também profissionais para jogar em competições em âmbito regional, nacional e até mundial. Mas, como é feita a produção dos jogos eletrônicos?

Para se fazer um jogo é necessário passar por várias etapas. Desde a sua ideia prévia até a sua venda no mercado, podendo dividir o processo em seis etapas. Primeiro temos a fase Conceitual, depois o Protótipo, Pré- Produção, Produção, Finalização e Controle de Qualidade, além da Distribuição e Marketing. Na fase Conceitual são estabelecidos o gênero, os personagens, a narrativa e jogabilidade (nível de possibilidades para jogar) do jogo eletrônico, depois temos protótipo que são os testes com os elementos chaves do jogo, passando a pré-produção delineando os detalhes do cenário e personagens, além da codificação e escolha dos servidores para utilizar na internet. Ao chegar à etapa da produção, os conceitos são traduzidos para a mídia digital, inserido os detalhes das imagens, sons, vozes

---

<sup>52</sup> O RPG Maker é um programa de computador que permite ao usuário criar seu próprio jogo eletrônico, geralmente do gênero de RPG, foi criado no Japão e tem uma de suas primeiras versões disponíveis desde 1995. Disponível em <<http://centrorpg.com/index.php?page=RPGMaker>>. Acesso em 08 de nov. de 2014.

e sua programação. Para servir ao objetivo do jogo, são feitos a finalização e controle de qualidade, testando os jogos para procurar algum erro de programação, para assim fazer a distribuição e marketing, procurando o mercado no qual será divulgado.<sup>53</sup>

Com esta breve digressão e análise, é possível perceber como são produzidos, classificados e utilizados os jogos eletrônicos. Sendo assim, pode-se perguntar: Como os jogos eletrônicos são tratados e analisados pela historiografia?

### **1.1.5 - Os Jogos Eletrônicos e a Historiografia**

É de conhecimento geral que os jogos eletrônicos são entendidos, por muitos, como uma forma de entretenimento, relegado a mero produto da indústria cultural, que incentiva a violência<sup>54</sup> o isolacionismo, chegando ao ponto de causar dependência e vício. Esta discussão do jogo eletrônico como forma de incentivo a atos condenáveis, como a violência e comportamentos imorais, como pornografia, são comuns no nosso período contemporâneo. Temos como exemplo, um jogo muito popular entre os jovens, conhecido como GTA, que sofreu censura no mercado dos jogos eletrônicos, por ser considerado de conteúdo imoral e politicamente incorreto. Assim, os jogos eletrônicos, devido a estes pré-conceitos, raramente são utilizados no Ensino de História ou na própria Historiografia como fonte de pesquisa, mesmo sabendo que muitos dos alunos e acadêmicos passam às vezes mais tempo na frente dos jogos eletrônicos do que no ambiente de ensino.

Existem, também, outros fatores que causam uma ojeriza aos jogos eletrônicos, como os valores sociais contemporâneos e o seu contexto da criação. Primeiro, a sociedade contemporânea valoriza o trabalho e desvaloriza o lazer ou ócio criativo. Segundo, o contexto da criação dos vídeos games é vinculado à chamada Indústria Cultural<sup>55</sup> que tem seus interesses moldados no lucro capitalista, o que é perceptível nos números da economia mundial. Assim, as empresas de jogos eletrônicas, atualmente unidas, lucram mais do que a milionária Indústria do Cinema, graças a seus inúmeros consumidores, que, geralmente, no seu momento de ócio nos feriados e finais de semana, tem como um dos seus lazeres a prática dos jogos eletrônicos.

---

<sup>53</sup> BOBANY, Op. Cit, p.170 e 171.

<sup>54</sup> Este argumento é de certo modo ingênuo, pois não se atém a outras violências existentes no lar, na escola e nos meios de comunicação, além disso, uma mesma informação é recebida de diferentes modos dependendo do indivíduo. Por isso, devemos fazer uma análise mais complexas das causas da violência.

<sup>55</sup> Sendo este termo cunhado por Theodor Adorno na década de 1940, o autor entendia a Indústria Cultural como uma totalidade abrangendo as Indústrias do cinema, de brinquedos e da recente televisão. ADORNO, Theodor W. Indústria cultural e sociedade. 5. ed. São Paulo (SP): Paz e Terra, 2009.

Em contraposição, outros pesquisadores se desvincularam desses pré-conceitos e fizeram dos jogos eletrônicos uma fonte para estudar a História, respeitando suas especificidades e trazendo uma ampliação das fontes históricas. Um desses trabalhos é o do historiador Eucídio Pimenta, que auxiliou no desenvolvimento inicial desta pesquisa que se apresenta neste Trabalho de Conclusão de Curso.

Como fonte para a sua pesquisa, Pimenta utilizou o jogo eletrônico do gênero RTS (Jogo de Estratégia no qual o jogador deve atingir algum objetivo) com temática histórica que possui como tema as grandes navegações européias e a colonização das Américas pelas potências do Velho mundo, demarcadas no período entre 1500 a 1850. O jogo é o *Age of Empire III*, lançado em 2005 pela empresa *Microsoft/Emsemble Studios* sendo continuação das duas primeiras versões lançadas em 1997 e 1998.

Pimenta usou como uma das referências teóricas o autor Vygotsky, pois este percebia ser essencial analisar o desenvolvimento sócio cultural dos indivíduos para compreender a natureza humana. Para ele, existem dois níveis do desenvolvimento humano, o real com as funções mentais maturadas e o potencial que é o vir a ser. A passagem transitória do desenvolvimento potencial para o real é a zona proximal. Consistindo o jogo eletrônico em uma das formas de desenvolvimento da zona proximal, no qual a criança ou o jovem consegue pensar além da sua média de idade, ele tem o potencial de auxiliar em um desenvolvimento real do conhecimento.

Por conseguinte, o ponto diferencial dos jogos eletrônicos em relação às outras mídias como cinema e televisão é que “o jogador pode elaborar sua própria interpretação dos fatos e acontecimentos e não só pensar em outros aspectos de interpretação histórica, mas também visualizar o resultado dessa interpretação na tela”.<sup>56</sup> Sendo que, segundo Pimenta, um dos grandes atrativos dos jogos eletrônicos com temática histórica é que: “O passado, quando “materializado” pelo jogo, torna-se interessante, pois permite a simulação daquilo que, supostamente, já morreu - o poder da criação é dado ao jogador para engendrar passados próximos ou completamente distintos daqueles estudados nos livros e fontes históricas (sic)”.<sup>57</sup> Portanto, uma das vantagens dos jogos eletrônicos é que o sujeito pode reviver um contexto histórico de maneira ativa, e perceber que a sua ação pode dar aos acontecimentos históricos outros rumos do que aqueles estudados no ambiente escolar.

Sob um ponto de vista semelhante dos jogos eletrônicos, no que remete a interação com a História, conseguimos perceber que os historiadores atuais também procuram novas

---

<sup>56</sup>ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Aprendizagens e Jogos Digitais*. Campinas, SP: Editora Alínea, 2011. p. 114.

<sup>57</sup> *Ibidem* p 123.

formas de entendimento da narrativa histórica, pensando os eventos históricos de vários ângulos, embasando-se na perspectiva de uma História Problema, que procura elaborar uma ou várias perguntas sobre um contexto histórico, tendo como resultado às vezes conclusões históricas semelhantes ou distintas da historiografia atual. Desse modo, essas questões possibilitam um papel ativo ao historiador na análise ou compreensão histórica.

No entanto, segundo a opinião dos jogadores da entrevista, no Ensino de História ainda predomina uma História Narrativa em que os alunos identificam no professor alguém que conta de um tempo passado, sendo este detentor de uma suposta verdade histórica irrefutável. Isto é identificável também tanto na minha experiência de aluno do Ensino Básico e Médio, como nas experiências de docente e bolsista no Colégio Aplicação da UFSC, assim como nas leituras feitas durante a graduação, relacionadas ao Ensino de História.

A pesquisa de Pimenta nos apresentou categorias de análise que ajudaram a pensar em quais bases teóricas utilizar nesta pesquisa, embora se deva lembrar que ela não utilizou as mesmas categorias do autor citado. Na questão dos saberes históricos, Pimenta optou por desenvolver os seguintes aspectos na relação entre História e jogos eletrônicos: narrativa; imaginação; conceitos e analogias. Assim, na opinião do autor:

Os jogos de temáticas em História priorizam o tempo e o espaço em sua grande maioria. Esses tempos e espaço possuem distinções em que o passado “transmitido” no jogo, traz a tona ideais românticos do passado, que almejam um retorno à honra, à organização social, às hipotéticas relações culturais mais sólidas. Trata-se de um passado cujas tramas liberam a curiosidade por culturas distantes, exóticas, idealizadas.<sup>58</sup>

Este passado exótico e idealizado colocado por Pimenta é presente no conflito do jogo desta pesquisa, ou seja, do jogo *Assassin's Creed*, que representa os grupos históricos da Ordem dos “Assassinos” e Templários naquilo que mais fascina os jogadores, os seus mistérios e estereótipos e incertezas históricas que serão analisadas no próximo capítulo. Contudo lembramos que os jogos eletrônicos possuem a liberdade de misturar aspectos ficcionais com os temas históricos, recriando outras representações sobre os períodos abordados, sendo uma percepção do presente que prevalece sobre a complexidade histórica passada.

Mediante o exposto nesta parte, percebemos que os jogos eletrônicos possibilitam ao jogador condições de uma maior interação com os saberes históricos, onde ele reconstrói a sua ideia de História, movimentando e desenvolvendo seu pensamento histórico de diversas

---

<sup>58</sup> Ibidem p 147.

maneiras. Dito isto, vamos compreender, no próximo capítulo, outras questões como, por exemplo: Como foram escolhidos e compreendidos os saberes históricos dos sujeitos envolvidos nesta pesquisa? Como foram escolhidas as fontes para problematizar o saber histórico nos jogos eletrônicos? Entre outras reflexões diluídas ao longo da narrativa.

## CAPÍTULO II

### 2. RELAÇÕES DOS JOVENS COM OS JOGOS ELETRÔNICOS

#### 2.1-Jogos Eletrônicos como Fontes de Pesquisa Histórica

Neste segundo capítulo serão problematizadas as relações dos jovens com os jogos eletrônicos, dialogando com algumas pesquisas existentes sobre os jogos eletrônicos, para procurar identificar a relevância e as análises destas discussões, visando perceber como os jovens relacionam os jogos eletrônicos de temática histórica com o saber histórico. Essas questões serão apresentadas e discutidas a partir dos dados coletados pela pesquisa empírica que foi realizada com um grupo.

Desde o advento da Escola dos *Annales*, são considerados como fontes históricas, desde os tradicionais documentos escritos, até pinturas, filmes, fotografias, dentre outros. No entanto, algumas fontes contemporâneas ainda foram pouco exploradas por historiadores e professores de História, como as redes sociais e jogos eletrônicos. Sendo assim, pretendemos identificar as formas como que a História, como campo do conhecimento, pode utilizar os jogos eletrônicos para compreender as noções de tempo que são elaboradas por meio deles, assim como os enredos que são agenciados, como também compreender porque as pessoas jogam como jogam, e quais os impactos dessa prática na sua vida social e cultural.

Desta discussão dos jogos eletrônicos como fonte surge a questão: Quais jogos eletrônicos podem ser fonte para História? Pensando que a História estuda o humano em seu tempo e todos os vestígios que este deixa de sua existência, podemos dizer que todos os jogos eletrônicos podem ser fonte de estudo da História? Desde o primeiro jogo criado em Nova York (1958) chamado *Tennis Programming*, que era uma simulação da partida de tênis, passando pelos jogos disponíveis nos arcades (vulgo fliperama), como o jogo *Space Invaders* (1978), com a temática da destruição de naves alienígenas, até *Street Fighter II* (1991), que caracteriza doze personagens de acordo com as supostas características típicas de cada país, temos uma diversidade de temas, enredos, apresentados nos mais diferentes suportes plataformas. Como considerar essas questões a partir de sua historicidade?

Todos estes jogos originários dos jogos eletrônicos são profícuos para entender a História no século XX, pois seus temas e personagens não foram escolhidos por acaso. Assim, podemos nos perguntar: Por que escolher o Tênis como tema principal do primeiro jogo? Por que destruir naves na época da Guerra Fria? Por qual motivo escolher determinados tipos de



personagens para representar a diversidade étnica cultural dos continentes do globo? Estas e outras perguntas podem ser feitas para auxiliar no entendimento do momento histórico, das permanências e mudanças da História, das escolhas pelas representações dos protagonistas dos jogos, que foram inicialmente e, por muitas décadas do surgimento dos jogos eletrônicos, predominantemente do gênero masculino. Todavia, como até agora poucas pesquisas foram realizadas na História a respeito dos jogos eletrônicos, procurei analisar como fonte desta pesquisa, os jogos eletrônicos com temáticas históricas na sua narrativa, para assim entender parte da importância dos meios tecnológicos contemporâneos no estudo da História.

Com o propósito de compreender o gênero de jogo eletrônico escolhido para esta pesquisa, questionamos: Afinal o que é um jogo eletrônico com temática histórica? Apesar de eles não estarem presentes na própria classificação de gêneros de jogos eletrônicos desta pesquisa, pois os critérios de classificação dos especialistas de jogos eletrônicos levam em conta outros aspectos, definimos jogos eletrônicos com temática histórica da seguinte forma: São os jogos que utilizam na sua narrativa a História como via principal para o desenvolvimento do conflito do jogo, desde a elaboração dos cenários até os personagens. Assim, os temas históricos funcionam basicamente de duas maneiras, tanto como atrativos para o jogador instigar-se para começar e continuar no jogo, como ao contrário, o jogador começa a jogar e se interessa pela História. Isto vai depender da subjetividade e experiências do jogador.

Antes de indicarmos as fontes escolhidas para esta pesquisa empírica, devemos explicitar suas etapas, que totalizaram três. Na primeira etapa, os jogadores, que são todos alunos (as) de uma das turmas do 7º ano do Colégio Aplicação da UFSC, responderam dez questões<sup>59</sup>, que apontaram as fontes desta pesquisa. Na segunda etapa, foram escolhidos três jogadores para a entrevista e na última etapa foi escolhido apenas um dos três entrevistados para ser observado na prática do jogo *Assassins's Creed*.

Desta maneira, o primeiro questionário possibilitou identificar qual nível de adesão dos estudantes, da turma selecionada, aos jogos eletrônicos com temática histórica, assim como foi o meio inicial de seleção dos sujeitos da pesquisa para segunda etapa do trabalho. Os critérios adotados para a seleção foram: aqueles que jogam mais dez horas semanais, os que optaram por algum jogo eletrônico com temática histórica e, como último critério, aqueles jogadores que optaram pela fonte mais votada na primeira etapa. Os jogos eletrônicos com

---

<sup>59</sup> O questionário escrito foi aplicado no semestre de 2014/1, com 27 alunos da turma do 7º ano B do Colégio Aplicação da UFSC.

temáticas históricas mais votadas foram: *Assassin's Creed*, com sete jogadores (as), *Call of Duty*, com três jogadores, *God of War*, com dois jogadores e com um jogador *Age of Empire*. No total foram selecionados cinco alunos, quatro jogadores e uma jogadora. No entanto, um dos pais de um jogador desautorizou a entrevista e no caso sobre a jogadora não ocorreu tempo hábil para a entrevista, restando, assim, três jogadores para segunda etapa.

Depois da tabulação dos questionários, foi feita uma análise da produção, do enredo histórico e das possibilidades de identificar os saberes históricos por meio do jogo *Assassin's Creed*, que foi predominante entre os jogadores selecionados. Além disso, esse jogo possibilitou a identificação de várias Ideias Substantivas, que são os conceitos e noções gerais sobre a História, tal como defende Jorn Rüsen. Como exemplo, podemos encontrar na série do jogo os conceitos de: Cruzadas, Renascimento, Revolução Americana, Pirataria, Templários, Ordens Secretas, Personagens Históricos, como Leonardo Da Vinci, Nicolau Maquiavel, Benjamin Franklin entre outros. A partir das Ideias Substantivas pretendeu-se analisar a forma da Explicação Histórica e Consciência Histórica que os jogadores formavam procurando identificar e analisar os saberes históricos nos jogos eletrônicos.

Antes, vamos conhecer um pouco de cada jogo eletrônico com temática histórica escolhido pelos jogadores, contextualizando seus enredos, e investigando possíveis possibilidades de saberes históricos. Começaremos pelo quarto mais optado com um voto. Este é o jogo *Age of Empires*, o mesmo analisado por Eucídio Pimenta, autor que muito inspirou essa pesquisa. Ele é um jogo de RTS, ou seja, de estratégia, no qual o jogador tem o objetivo de construir civilizações e também enfrentar outras para manter-se vivo no jogo. Este jogo foi lançado em suas duas primeiras versões em 1997 e 1998, sendo a última em 2005. Por ter sido desenvolvido pelo autor, não me aprofundarei nele nesta pesquisa, no entanto, observo que ele também está repleto de Ideias Substantivas como de Império, Civilizações, Nações, Tribo, Trabalho, Hierarquia, Selvagens, dentre outras, e também pode ser objeto de pesquisa para entender tanto a Consciência Histórica como a Explicação histórica dos jogadores.

O segundo jogo escolhido pelos jogadores da pesquisa, com dois votos foi *God of War*<sup>60</sup>. É um jogo eletrônico de ação, com temática histórica, lançado inicialmente para o console *Playstation 2*, tendo suas continuações nos consoles do *Playstation 3* e *4*, sendo produzido pela *Sony Computer Entertainment* (empresa japonesa de jogos eletrônicos, criada em 1993), tendo como designer criador do jogo David Jaffe. A primeira versão do jogo foi

---

<sup>60</sup> Ver mais em Site Oficial: Disponível em <gow.godofwargame.com>. Acesso em 09 de jun. de 2014.

lançada em 22 de março de 2005 nos Estados Unidos, a segunda versão lançada no mesmo país em 2009, nos anos posteriores lançou-se diversas continuações do jogo, tendo recepção lucrativa para os produtores. Além disso, o jogo foi premiado por instituições como a *Academy of Interactive Arts & Sciences* (AIAS) e escolhido o melhor jogo do ano de 2007.

Na primeira versão do jogo, os jogadores personificam e controlam o protagonista que é o capitão militar do exército espartano chamado Kratos, que tenta impedir a destruição da cidade de Atenas por Ares (o Deus da Guerra) e também tem como objetivo encontrar a caixa de pandora. Para esta missão, o guerreiro Kratos tem algumas armas, como lâminas e o poder de alguns deuses (chamadas no jogo de magias). Assim, em uma das batalhas quando está prestes a ser morto pelos invasores bárbaros, Kratos clama a Ares que o salve, lhe dando poder para matar seus inimigos, prometendo assim servir ao Deus da Guerra. Kratos é vitorioso nesta e em muitas batalhas vindouras, todavia quando Kratos vai atacar uma vila em Atenas sofre o protagonista de duas maldições: primeiro o Deus Ares querendo tornar seu servo em um guerreiro perfeito, obrigou ele a matar sua própria família, segundo o oráculo da cidade atacada por Kratos, anexa as cinzas da família morta de Kratos em sua pele, tornando a um tom de efeito esbranquiçado. Assim, o protagonista desfaz a sua servidão a Ares, servindo a outros deuses do Olimpo, durante uma década, e no fim deste período como último serviço para ter sua liberdade e ter o perdão pela morte de sua família, a deusa Atenas ordena que ele mate Ares, pois Zeus ordenou que os deuses não se intrometessem, nos assuntos humanos.<sup>61</sup> Nas outras três versões, Kratos continua sendo o protagonista do jogo, com enredos que tem como tema principal a relação dos humanos e deuses gregos antigos.

O jogo *God of War* poderia ter sido um dos escolhidos desta pesquisa. Primeiramente devido aos jogadores pesquisados estarem aprendendo neste ano justamente sobre o período da Antiguidade Grega e também porque ele possui várias Ideias Substantivas, como de Deuses, Grécia Antiga, Servos, Escravos, Bárbaros, e outras mais. Assim, ele pode ser uma ferramenta para entender os saberes históricos dos jogadores, no que se refere à elaboração do pensamento histórico. No entanto, devido a questão mitológica não ser o forte teórico do autor desta pesquisa e em consequência exigir um nível maior de conhecimento historiográfico do período da Antiguidade, deixo o jogo *God of War* como fonte para pesquisas posteriores.

A terceira fonte escolhida foi o jogo *Call of Duty*.<sup>62</sup> É um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa, lançado para computadores e depois aparelhos portáteis, sendo atualmente o jogo eletrônico com maiores lucros da História dos *Games*. As continuações dos jogos têm a

---

<sup>61</sup> Ibidem.

<sup>62</sup> Ver mais em Site Oficial: Disponível em <<http://www.callofduty.com/>>. Acesso em 09 de jun. de 2014.

temática da Segunda Guerra Mundial, Guerra Fria, Guerras Contemporâneas e uma Guerra futurista. Os jogos foram produzidos inicialmente pela *Infinity Ward* (empresa estadunidense de Jogos Eletrônicos, fundada em 2002) e *Treyarch* (fundada em 1996) estas empresas foram compradas e atualmente o jogo é editado pela *Activision* (empresa estadunidense de Jogos Eletrônicos fundada em 1979), com o total de 12 continuações. O primeiro jogo foi lançado em 2003 e o último em 2014. Nos jogos com a temática da Segunda Guerra Mundial, o jogador revive as batalhas famosas da Normandia, de Stalingrado, entre outras, sendo geralmente um soldado estadunidense, russo ou inglês. Na Guerra Fria, por exemplo, a temática passa-se na década de 1960 e sua principal batalha é a do Vietnã.<sup>63</sup> O jogo do *Call of Duty* também pode ser uma excelente fonte de pesquisa, tanto para analisar os saberes históricos, como para perceber na historiografia a abordagem da temática das Guerras nos jogos eletrônicos.

Enfim, como dito, o jogo mais escolhido pelos jogadores e também aquele a qual percebi maiores possibilidades de investigar o saber histórico foi *Assassin's Creed*<sup>64</sup> (Credo dos Assassinos). Este será abordado em suas especificidades no próximo tópico.

No que tange a esta pesquisa posso antecipar que, de acordo com as entrevistas feitas e especificadas ao longo deste trabalho, os jovens possuem o entendimento de que História está vinculada a guerra, aventura, ação, conspiração, ou seja, a uma emoção coletiva, ausente segundo eles no cotidiano.

### 2.1.2 -Assassin's Creed

O jogo *Assassin's Creed* (Credo dos Assassinos) é do gênero de RPG e ficção Histórica, tendo ação e aventura. Teve sua primeira versão lançada em 2007, sendo produzido pela empresa francesa *Ubisoft* Montreal, localizada em Montreal e Quebec no Canadá. Esta empresa é subsidiária da *Ubisoft* criada em 1997, que é atualmente um dos maiores estúdios do mundo para desenvolver jogos eletrônicos. Essa empresa é responsável por desenvolver outros jogos, como *Prince of Persia* e *Tom Clancy*.<sup>65</sup> O jogo *Assassin's Creed* foi criado pelo designer franco-canadense *Patrice Desilets* que ocupa o cargo de diretor criativo na *Ubisoft*.

---

<sup>63</sup> Ibidem.

<sup>64</sup> Ver mais no Site oficial do jogo, disponível em <<http://assassinscreed.ubi.com/pt-BR/media/videos.aspx>>. Acesso em 31 de maio de 2014.

<sup>65</sup> Ibidem.

Em 1997 com então 23 anos, foi chamado para trabalhar na empresa e teve a inspiração para fazer o jogo, depois de ler um livro sobre Sociedades Secretas da Idade Média.<sup>66</sup>

O jogo tem, até o momento, seis continuações e cinco expansões<sup>67</sup>, que são centradas no conflito entre a Ordem dos Assassinos contra a Ordem dos Templários, desde a Idade Média até o período contemporâneo. Ele possui como um dos personagens principais Desmond Miles, que vive em 2012 e através das memórias de seus ancestrais retorna a momentos da Terceira Cruzada na Terra Santa (1191), do Renascimento Europeu, da Independência nos Estados Unidos e do contexto da pirataria na América Central do século XVIII<sup>68</sup>, procurando impedir que os templários edifiquem uma nova ordem mundial. Ele está disponível para várias plataformas como *Playstation*, *Xbox*, *Nintendo Wii*, entre outros.

O jogo também foi apropriado por outras linguagens como a literatura e o cinema. Transformou-se em livro, sendo todos publicados pela editora *Penguin Books* e escritos por Oliver Bowden. O primeiro livro se passa no século XV, com o título de *Assassin's Creed: Renaissance*, foi publicado em 2009. O segundo é lançado em 2010, denominado *Assassin's Creed: Brotherhood* que tem como período do enredo o século XVI. O terceiro Livro foi publicado em 2011, com o nome de *Assassin's Creed: The Secret Crusade*. O quarto e quinto livro surgem em 2012, primeiro *Assassin's Creed: Revelations* e depois *Assassin's Creed: Forsaken* e o mais recente é *Assassin's Creed: Black Flag*. Além da literatura, o jogo ensaia sua entrada no cinema, por enquanto temos três curtas metragens sobre o jogo, como *Assassin's Creed: Lineage*, *Assassin's Creed: Ascendance*, *Assassin's Creed: Embers*, todos disponíveis no *You Tube*.<sup>69</sup> Tendo previsto um filme para ser lançado em seis de agosto de 2015.<sup>70</sup>

Vamos entender um pouco do enredo e dos recortes temporais e espaciais do jogo. O jogo tem seis continuações, e para chegar ao final de cada jogo é necessário em média quarenta horas. Começamos com o primeiro jogo da série de título *Assassin's Creed* (Credo dos Assassinos) lançado como dito anteriormente em novembro de 2007. O jogo tem seu início com o personagem Desmond Miles, que no ano de 2012 trabalha como barman, quando, inesperadamente, é seqüestrado pela Indústria Abstergo (segundo o jogo uma versão

<sup>66</sup> Ver em <[http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Patrice\\_Desilets](http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Patrice_Desilets)>. Acesso em 31 de maio de 2014.

<sup>67</sup> Continuações são os jogos da série que tem enredos diferentes, enquanto as expansões são os jogos que continuam com o enredo semelhante, porém acrescentam outras facetas do mesmo enredo, além da introdução de outros personagens.

<sup>68</sup> Sendo o próximo lançamento previsto para 28 de outubro de 2014 com a temática da Revolução Francesa. Assista o trailer em <<http://www.gamespot.com/articles/e3-2014-will-assassin-s-creed-unity-retain-the-spirit-of-altair/1100-6420288/>>. Acesso em 11 de jun. de 2014.

<sup>69</sup> Ibidem.

<sup>70</sup> Disponível em <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-198730/>>. Acesso em 14 de jun. de 2014.

moderna da Ordem dos Templários), sendo forçado a reviver a memória de seus ancestrais, para achar um artefato conhecido como Maça do *Éden*. Neste jogo, Desmond acessa a memória de seu ancestral *Altair Ibn-La'Ahad*, membro da Ordem dos Assassinos, que se encontra em um período distante, na época da Terceira Cruzada (1191), localizado na fortaleza de Masyaf, de lá ele vai para as cidades de Damasco e Jerusalém, com a missão de assassinar nove templários.<sup>71</sup>

De maneira geral, o primeiro jogo e podemos dizer os outros da série são uma mistura de romance histórico, esperteza e *parkour* (arte de se movimentar de um local para o outro com objetivo de superar obstáculos). Segundo a revista especializada em jogos eletrônicos, o lugar ideal para aprender sobre a Ordem dos Assassinos: “Não há lugar melhor para aprender sobre a Ordem dos Assassinos do que onde tudo começou e direto com o líder da Ordem em pessoa, *Al Mualim*; enquanto Altair perde seu status devido a um erro fatal”.<sup>72</sup> Entretanto, ao longo desta pesquisa e, depois de uma análise historiográfica da chamada Ordem dos Assassinos, percebe-se que o jogo é um local para reprodução de estereótipos sobre este grupo histórico.

A segunda continuação chamada de *Assassin's Creed II* foi lançada em novembro de 2009. Temos uma mudança de protagonista e período histórico, pois o jogador comanda outro ancestral de Desmond, com nome de Ezio Auditore Da Firenze que percorre as cidades renascentistas do século XV como Florença, Veneza entre outras.<sup>73</sup> O personagem torna-se membro da Ordem dos Assassinos e vai até o Vaticano para vingar a morte de seu pai, assassinado pelo Papa Alexandre IV e também procura conseguir mais uma Maça do *Éden*. A partir deste jogo foram inseridos personagens históricos conhecidos pelo grande público<sup>74</sup> (nos outros também eram presentes, porém não tão conhecidos, como é o caso da própria Ordem dos Assassinos) como Nicolau Maquiavel e Leonardo Da Vinci.<sup>75</sup>

No terceiro jogo intitulado *Assassin's Creed Brotherhood* (Credo dos Assassinos Irmandade) lançado em novembro de 2010, temos como novidade na série a inserção do modo *multiplayer*, com a possibilidade de vários jogadores poderem jogar ao mesmo tempo, comandando personagens organizados por profissões da época. Temos, novamente, o

<sup>71</sup>LIVRAMENTO, Gilsomar. Procurando por uma Memória mais recente. Revista Playstation. N°161. Abril de 2012.p.41.

<sup>72</sup> Ibidem p.41.

<sup>73</sup> Ibidem p.43.

<sup>74</sup>Para conhecer os personagens históricos da série do Assassin's Creed ir ao seguinte site: Disponível em [http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Categoria:Personagens\\_hist%C3%B3ricos](http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Categoria:Personagens_hist%C3%B3ricos). Acesso em 01 de ago. de 2014.

<sup>75</sup>Disponível em <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/11/conheca-e-entenda-saga-historica-de-assassins-creed.html>>. Acesso em 11 de jun. de 2014.

personagem *Ézio* como protagonista. Ele está um pouco mais velho e agora é líder da Ordem dos Assassinos, percorrendo a cidade da Roma Renascentista, onde ocorre um conflito secundário do jogo que é a continuação da disputa do último jogo entre a família Auditore e Borgias. Ezio consegue derrotar seus adversários e esconder a Maça do Éden no templo da deusa Juno.<sup>76</sup>

No quarto jogo conhecido como *Assassin's Creed Revelations* (Credo dos Assassinos Revelação) lançado em novembro de 2011, Ezio está na cidade de *Constantinopla*, em um período semelhante ao dos jogos anteriores atuados por ele. O jogo tem como palco uma guerra entre bizantinos e otomanos, porém o conflito principal continua sendo entre templários e assassinos. Este jogo procura entrelaçar as histórias de Altaïr e *Ézio*, tanto que *Ézio* revive as memórias de Altaïr na fortaleza de Masyaf, novamente o protagonista vai a procura de mais uma Maça do Éden.<sup>77</sup>

O quinto jogo da série de nome *Assassin's Creed III*, foi lançado em outubro de 2012, sendo o primeiro dos jogos da série a ser lançado com legenda em português. O jogo vai para o século XVIII, na época da Guerra de Independência dos Estados Unidos e agora o personagem principal, que é um ancestral de Desmond, tem como nome natural *Ratohnhakéton*, ele é filho de mãe nativa da América e de pai britânico, mas no jogo ele é mais conhecido como Connor Kenway, sendo membro da tribo indígena *Mohawk*, e tem como objetivo principal, recorrente em todos os jogos da série, o de assassinar os templários. As cidades presentes no jogo são Boston, Nova York entre outros locais, além disso, o jogo também é recheado de personagens históricos como George Washington (amigo influente de Connor), Charles Lee, Benjamin Franklin, Marquês de Lafayette e os casacas vermelhas (exército dos colonos dos Estados Unidos). Temos também eventos históricos conhecidos como a Festa do Chá em Boston.<sup>78</sup>

O diretor criativo deste jogo, Alex Hutchinson comenta seus objetivos com o novo enredo: “Nosso objetivo com o jogo era reinventar e inovar o máximo possível, mas a parte central ainda é escalar, assassinar, lutar, e jogar através da história. Isso continua mesmo na vida selvagem. Cerca de um terço das missões é na floresta. Porque é onde elas aconteceram historicamente”<sup>79</sup> Hutchinson também complementa dizendo “[...] cada alvo que você elimina foi uma pessoa real, diz o diretor. “Todos eles morreram no mesmo ano e lugar”<sup>80</sup>.

---

<sup>76</sup> Ibidem.

<sup>77</sup> LIVRAMENTO, Op. Cit. p.45.

<sup>78</sup> Ibidem p.30 e 35.

<sup>79</sup> Ibidem p.37.

<sup>80</sup> Ibidem p.38.



Na opinião de Hutchinson a História no jogo é um campo de aventura, repleta de conflitos e mortes, tendo como atrativo para o jogador a possibilidade de interferir na vida de personagens e sujeitos históricos, que viveram e tiveram seu óbito no mesmo período histórico representado no jogo. Assim, a História oficial ou política é considerada de acordo com análise de Hutchinson como predominante no jogo, pois visa à enumeração de datas, fatos e personagens históricos considerados importantes para a política. Por isto não é de surpreender que na opinião dos jogadores entrevistados para essa pesquisa, tenha sido predominante a percepção de uma certa História Política.

O sexto e último jogo da série, até o momento, é *Assassin's Creed IV Black Flag* (Credo dos Assassinos Bandeira Preta) lançado em 2013. O jogo volta no período anterior à última continuação no ano de 1715, no qual os piratas dominam os mares do Caribe, tendo como protagonista o avô de Connor Kenway, o capitão Edward Kenway que navega nas águas da América Central para assassinar os templários.<sup>81</sup> Este jogo foi aquele no qual mais se comentou durante as entrevistas com os jogadores, devido a ser o mais recente da série e porque todos os três jogadores entrevistados frequentemente o jogavam.

Por conseguinte, ao longo desta pequena síntese, é possível notar o uso da História de maneira substancial nos jogos da série de *Assassin's Creed*, prevalecendo uma abordagem da História Política, que aponta a importância de determinados eventos e personagens históricos em contraponto a outros sujeitos e acontecimentos históricos, relegados ao mero cotidiano. Contudo, o jogo também lida com uma História do Cotidiano, pois o protagonista da série, para conseguir seus objetivos, percorre cidades repletas de pessoas e grupos sociais comuns a cada época.

Enfim, depois de feito esta breve análise do jogo, faremos no próximo tópico o estudo sobre os grupos históricos presentes no conflito do jogo, ou seja, os templários e os assassinos.

### 2.1.3 -Ordem dos Templários

Segundo a versão do historiador Haag, os templários surgiram: No natal de 1119 quando Hugo Pyns criou os *Paupers commilitones Chisti*, Pobres Soldados de Cristo, para proteger os peregrinos que viajavam até Jerusalém, após a primeira Cruzada. Eram inicialmente pobres vestidos com roupas doadas e esta pobreza tornou-se presente na insígnia

---

<sup>81</sup> Disponível em <<http://assassinscreed.ubi.com/pt-BR/games/assassins-creed-black-flag.aspx>>. Acesso em 1 de ago. de 2014.



da irmandade que era representada por dois cavaleiros sentados em um mesmo cavalo (provavelmente Hugo de Payns e Godofredo *de* Saint-Omer). Foram aceitos pela Igreja Católica como ordem em 1120 e receberam como doação do Rei de Jerusalém a mesquita de *Al-Aqsa*, que se tornou quartel general da ordem. Eles acreditavam que esta construção tinha sido feita em cima do Templo de Salomão (Rei judeu descrito como um dos mais sábios no Antigo Testamento), com o tempo mudaram de nome para Ordem dos *Paupers Commilitiones de Chisti Templique Salomonici*, ou seja, Os Pobres Soldados de Cristo e do Templo de Salomão, mais conhecidos como simplesmente Templários.<sup>82</sup>

Na opinião da revista especializada em jogos eletrônicos, confirmada também no relato dos jogadores, os Templários representam o mal:

Os Templários, conhecidos como Ordem dos Cavaleiros Templários (ou nesse caso os caras maus), querem controlar a sociedade. Eles vão contra a crença dos Assassinos e são convictos de que a sociedade irá atingir seu potencial pleno apenas se for manipulada pela vontade de alguns. As Indústrias Abstergo foram criadas para que os templários pudessem fazer pesquisas científicas sem levantar suspeitas e o desenvolvimento do Animus pudesse começar. Com todo o controle que eles desejam ter os Pedacos do Éden são como...bacon para eles.<sup>83</sup>

Os Templários, de acordo com a revista, possuem o caráter maquiavélico de querer controlar o mundo. São entendidos como uma ordem que permanece até os dias atuais, com princípios quase que imutáveis desde sua criação, levando a pensar a História de uma forma simplista, dicotômica e anacrônica. Contudo, os templários são datados e contextualizados como uma ordem existente no período medieval que possuía seus líderes, alianças, inimigos que se transformaram ao longo do tempo.

No jogo, a Ordem dos Templários é representada como na imagem abaixo:

<sup>82</sup> HAAG, Michael. Os Templários História e Mito. São Paulo. Prumo, 2009. p.104 105 e 106.

<sup>83</sup> LIVRAMENTO, Gilsomar. Detonado. Revista Oficial-Brasil Playstation. N°161-Ano 14-Abril 2012. p.46.



Figura 1. Ordem dos Templários. Disponível em <<http://www.gamestar.hu/assassins-creed-comet-templomoskent-jatszunk.html>> Acesso em 06 de nov. de 2014.

Os Templários são representados vestindo seu manto monástico, de cor branca que remetia a castidade de suas vidas como monges, tendo a famosa cruz vermelha no peito. Contudo, estas são representações ao longo do desenvolvimento da ordem, pois no começo como ela sobrevivia de doações, não existia uma uniformidade nas roupas e muito menos o símbolo da cruz vermelha.<sup>84</sup>

Os templários obedeciam diretamente a seu fundador e grão mestre Hugo Payns que em 1127 recebeu doações na França e Inglaterra, desde terras, prata, ouro, cavalos, até armaduras. Em 1129 o prestigiado abade Bernardo de Claraval (sobrinho de um dos supostos nove fundadores da ordem dos templários) elaborou as Regras Latinas, com 72 clausulas sobre como a ordem deveria se comportar. Dentre elas, temos as normas de condutas e hábitos dos guerreiros, ao uso de vestimenta branca (representado a castidade), cabelos curtos e barbas longas.<sup>85</sup>

Depois de duas décadas da sua criação, continuaram a receber mais poderes importantes. Como através de uma bula papal de 1139, a qual tornou a ordem independente e com obrigações de dar satisfações apenas ao Papa, que os considerava como defensores e soldados contra os inimigos dos cristãos. Mas em 1145, o papa Eugenio III autorizou o uso da cruz vermelha cristã nas vestes dos templários. Assim, além de todas as vantagens, os Templários tinham o privilégio de serem isentos de pagar dízimo a Igreja Católica, como geralmente fazia as outras Ordens Cristãs.<sup>86</sup>

<sup>84</sup>HAAG, Op. Cit, p.106.

<sup>85</sup>Ibidem p. 109 e 110.

<sup>86</sup>Ibidem p. 113.

O interesse das pessoas por escrever a respeito dos templários começou no século da fundação e desenvolvimento da ordem. Um dos primeiros a escrever sobre os templários foi o arcebispo Guilherme de Tiros, por volta de 1175, além dele temos Miguel Sírío e Walter Waap. Muitas dúvidas continuam atualmente sobre os templários: Quando foi exatamente a sua fundação? Quantos eram os fundadores? Por que a ordem desapareceu tão rápido? Podemos dizer de maneira geral que os templários passaram de ordem pobre, para rica e poderosa em curto período de tempo histórico. Além disso, desobedeceram as ordens dos patriarcas de Jerusalém e desviaram o dízimo, sendo por estes vários aspectos e situações hostilizados e execrados da Igreja Católica, em torno de um século depois da sua criação.<sup>87</sup>

Portanto, a temática sobre os templários possui várias incógnitas, que deixam o campo aberto para uma gama de ficção a seu respeito. Desta maneira, a temática sobre os templários foi apropriada por várias linguagens como a literatura, o cinema, a TV, a música e também os jogos eletrônicos. Na literatura, um dos primeiros livros a ressaltar no enredo a temática dos templários foi *Ivanhoé* (1819), elaborada pelo escritor escocês Walter Scott. Na sua obra, o vilão é um templário. A partir disso, diversos autores se apropriaram da história dos templários tanto no século XIX e nos séculos posteriores, como na obra *O Pêndulo de Foucault* (1988) do escritor Umberto Eco e também, a obra de Dan Brown, chamada *O Código Da Vinci* (2003), com grande sucesso de vendas no mundo. Estes livros, de maneira geral, caracterizam os templários como sendo uma ordem espalhada por todo mundo, sendo possuidora de um conhecimento secreto que objetiva tramar teorias conspiratórias, percebendo o papa como uma figura demoníaca e como se a ordem existisse até a atualidade.<sup>88</sup>

No cinema eles começam a ser representados desde 1952 com o filme *Ivanhoé*, passando por *Indiana Jones e a Última Cruzada* (1989), até *O Código Da Vinci* (2006). Na TV eles aparecem nas séries *Os Reis Malditos* (1972), do roteirista Maurice Druon e também no suspense de *Edge of Darkness* (1985). Na música, muitas óperas desenvolveram temas sobre os templários como na de Richard Wagner, na cultura popular como na banda de punk *The Templars* (formada em 1991), na banda alemã de *heavy metal* denominada *Grave Digger*, que em 1997 lançou um álbum dedicado a ordem chamado *Knightsof the Cross* (Cavaleiros da Cruz). Os jogos eletrônicos também representaram os templários em suas tramas como no jogo *Total War* (2005) e o próprio *Assassin's Creed* (2007).<sup>89</sup>

---

<sup>87</sup> HAAG, Op. Cit, p. 116 e 119.

<sup>88</sup> Ibidem p. 369 a 372.

<sup>89</sup> Ibidem p.390, 391 e 392.

Muitos dos aspectos citados sobre os templários, nesta breve digressão histórica, foram percebidos tanto na pré análise do jogo *Assassin's Creed*, como nas respostas dos jogadores entrevistados. As características prezam por uma Ordem misteriosa, conspiratória, maquiavélica, que deseja controlar a humanidade. Logo, podemos notar o papel que certos grupos históricos exercem, seja sobre produtores ou consumidores de obras literárias, cinematográficas, musicais, e dos jogos eletrônicos, visto que representam a História como um misto de aventuras, guerras, protagonizada por certos personagens e eventos históricos que prevalecem sobre os demais sujeitos históricos. Vamos compreender como outro grupo histórico presente no jogo chamado vulgarmente de a Ordem dos Assassinos se constitui historicamente.

#### 2.1.4 - Movimento dos Nizaris e a Lenda dos Assassinos

A concepção historiográfica elaborada no século XX, principalmente por influência da Escola dos Annales, percebe que a História é feita de fontes, que são interrogadas pelo historiador, para assim construir o material essencial para a sua pesquisa. No entanto, a História é mais complexa do que esta básica metodologia, pois ela mistura vários elementos históricos, que necessitam serem problematizados. Questões como entender que os grupos históricos (como os *nizaris*) possuem em suas fontes históricas de estudo, várias características como fatos e rumores, mitos e conjuntura histórica, acontecimentos e lendas, que podem ser entendidas de maneira correlacionadas. Entretanto, existem casos em que algumas percepções desprezam outras, podendo ocasionar pré-conceitos contra grupos históricos como dos *nizaris*. A lenda dos assassinos é uma delas. Assim, é necessário novamente retornamos ao passado e refletir como ela foi construída.

No século XIII segundo Bartlett<sup>90</sup>, os cruzados comandados pelo Rei Luís IX da França foram derrotados pelos islâmicos, recolhendo-se em Outremer, a terra além mar. Junto com eles existia um cronista intimo do Rei, que, por volta de 1250, começou a relatar sobre a opinião de um sacerdote emissário do Rei chamado Yves, o Bretão que disse ter se encontrado com um grupo enigmático. O cronista conhecido como Jean de Joinville registrou no relato do emissário que tal grupo era de “mercadores da morte”. Passado muito tempo, no século XIX, um escritor Ocidental de nome Brocardus, alertava o rei francês que preparava

---

<sup>90</sup>Nessa pesquisa o autor escolhido para auxiliara entender o Movimento dos Nizaris foi Bartlett, no entanto existem outros. Um deles é Thomas Farini, que investiga relatos sobre os Nizaris. FARINES, Thomas Auguste Cardoso . A formação da imagem dos xiitas: a jornada de ibn battuta. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em História. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

uma cruzada ao Oriente, para ter muito cuidado contra possíveis infiltrados inimigos em sua tropa. Sendo que os inimigos desta seita enigmática os nomeavam com um termo pejorativo de *hashiyyun* “usuários de haxixe”. Assim, os cavaleiros ocidentais incorporaram este nome em seu dialeto e depois de dois séculos habituaram a chamar pelo substantivo de “Assassinos”. O nome de assassinos foi incorporado provavelmente quando em 1095 o líder do movimento ismaelita chamado Nizar foi assassinado no Egito, assim convencionou-se chamar o grupo de *Hashiyyun* ou Assassinos. Porém, o grupo se identificava como *nizaris*, nome inspirado no seu líder assassinado.<sup>91</sup>

No jogo *Assassin's Creed* a Ordem dos “Assassinos” é vista de acordo com uma das revistas especializadas em jogos eletrônicos da seguinte forma<sup>92</sup>:

Os assassinos compõem uma organização secreta mundial que é dedicada a preservar a liberdade da humanidade. Eles acreditam que a sociedade pode melhorar por meio do desenvolvimento dos indivíduos. Isso vai ao encontro dos que pensam os templários, que estão felizes em poder controlar a “ralé”. Foi durante a Era Medieval que os assassinos se tornaram uma facção reconhecida, com base em Masyaf. Ao longo dos anos, os assassinos foram constantemente reprimidos pelos templários, mas continuaram a trabalhar para proteger a liberdade de todos.<sup>93</sup>

Podemos perceber que a Ordem dos “Assassinos” pode ser considerada dentro de uma lógica maniqueísta (como percebidas nas entrevistas com os jogadores), como um grupo histórico expoente dos direitos humanos, que preza pela liberdade dos indivíduos e mesmo reprimido pelos Templários continua lutando pelo bem da humanidade. Agora procuraremos perceber como parte da historiografia percebe os chamados “Assassinos”.

Para isso, é necessário entender alguns aspectos sobre os *nizaris*: Como foi formado o movimento? Qual era o credo do movimento? Aonde viviam? Qual a percepção dos inimigos e Ocidentais a respeito do movimento? Quais fontes e autores auxiliaram na construção da História do movimento? Como foi construída a lenda dos assassinos? Como a historiografia esclareceu os anseios políticos religiosos do movimento? Quais foram os seus principais líderes?

Começamos pela formação e desenvolvimento do movimento *nizari*. Eles são crentes do Islamismo que surgiu com o profeta Maomé, depois da morte do líder religioso em 632 os fiéis do islã começaram a se dividir em Xiitas (do árabe *shiat Ali*, partido de *Ali*) e depois

<sup>91</sup> BARTLETT, W.B. Assassinos. A História da Seita Secreta do Islã Medieval. Trad. Sílvia Spada. São Paulo: Madras, 2007.p.11,12,13.

<sup>93</sup> LIVRAMENTO, Gilsomar. Procurando por uma Memória mais recente. Revista Playstation. N°161. Abril de 2012. p.46.

Sunitas (povo de *Suna*), sendo que dos Xiitas formou-se outro grupo os Ismaelitas, seguidores de Ismael (um dos doze Imãs), e dos ismaelitas, um de seus líderes, como dito, era Nizarque foi morto no século XI no Egito, surgindo assim do nome dele a denominação do movimento dos *nizaris*. Os três grupos divergiam na crença islâmica, enquanto xiitas acreditavam que só um descendente de Ali seria líder espiritual do Islã, os sunitas entendiam que o desejo da maioria do Islã prevaleceria, e para os ismaelitas o *Corão* (Livro Sagrado do Islamismo) deveria ser interpretado de maneira não literal, pois seus significados eram compreendidos somente depois de questionamentos profundos, este foi um dos motivos de os ismaelitas serem indesejados tanto por Xiitas como Sunitas.<sup>94</sup>

Quanto à sua localização, o movimento dos *nizaris* vivia principalmente na Pérsia e Síria. Sendo que, atualmente, se concentram em comunidades tradicionais como na Índia, Paquistão, Afeganistão, Ásia Central e leste da África, além de estarem presentes também na América do Norte e Europa.<sup>95</sup>

Salienta-se que as principais informações que temos a respeito dos *nizaris* foram elaboradas por cronistas da Idade Medieval, tanto Orientais e Ocidentais, como por historiadores do período moderno e contemporâneo, que auxiliaram na construção da Lenda dos Assassinos, sendo ela quebrada pela historiografia somente no século XX, porém não nos jogos eletrônicos e na literatura.

Assim, as fontes sobre os *nizaris* são geralmente da percepção dos inimigos<sup>96</sup>, como dos cronistas persas *Ata-Malik Juwayni*, *Rasshid AL Din FadlAllah* e *Abul-Qasin Adb Allah Kashani*. Dos cronistas ocidentais, como Jean de Joinville, Guilherme de Tiro, Burchard de Estraburgo, dos viajantes, como o conhecido Marco Polo. Gradativamente, o movimento *nizari* foi sendo contextualizado historicamente, como no século XVII, quando ocorreu um renascimento dos estudos ismaelitas, com as obras do francês Denis Lebey Batilly (baseado no relato dos cronistas ocidentais), de Bartolomeu d' Herbelot, que apontou as características originárias das crenças *nizaris*, continuando no século XIX com Silvestre Sacy, o qual identificou a origem do termo assassino. Todavia, como dito anteriormente, somente no século XX é que o contexto e formação histórica do movimento sobressaíram-se frente à

<sup>94</sup> BARTLETT, Op. Cit p. 31,34,38 e 39.

<sup>95</sup> Ibidem p. 244 e 245.

<sup>96</sup> Sobraram poucas fontes feitas pelos *nizaris*. O próprio líder do movimento Hassan III, devido a ter discordado da doutrina de seus antecessores, queimou os livros considerados heréticos da biblioteca localizada na fortaleza de Alamut. Ibidem p.160 e 161 e 184.

Lenda dos Assassinos, como nas obras dos historiadores Bernard Lewis, Farhad Daffary, Wilferd Madelung Hogsone outros da Índia.<sup>97</sup>

Destaco, no século XX, o estudo do historiador russo Ivanow que classifica a História dos *nizaris* em três momentos: O primeiro referente à formação do movimento até dois séculos posteriores, no qual os *nizaris* viviam na obscuridade, o segundo momento durou também dois séculos, iniciando-se no século XV e foi caracterizado como ressurgimento do movimento, com uma profícua literatura *nizari* e também pela irrupção das atividades dos missionários *nizaris* chamados de *dawa*. E o último momento é da época moderna quando os líderes *nizaris* conhecidos como *Aga Kans* fortaleceram sua autoridade e aumentaram o número de seguidores.<sup>98</sup>

Agora dedico maior atenção a criação da Lenda dos Assassinos que foi elaborada tanto por cronistas, como historiadores ocidentais e orientais, além de relato dos viajantes e do imaginário popular. O famoso viajante Marco Polo é um desses que, lembrando-se de suas viagens pelo Oriente, descreve os *nizaris* como: assassinos treinados desde a infância para suas missões, sendo o uso de drogas incentivado pelo seu misterioso líder, assim eram doutrinados e ludibriados com o objetivo de alcançarem o paraíso se cumprissem suas missões para a ordem.<sup>99</sup>

Na opinião do historiador Bartlett, os relatos como os de Marco Polo eram comuns na Idade Medieval:

Em geral era de se tratar de um grupo sinistro e sombrio de assassinos que caíam impunemente sobre suas vítimas. O fato de que os Assassinos (conhecidos entre os próprios *nizaris* como fidaís ou “devotos”) não temiam a própria morte, e até lhe pareciam lhe dar ativamente as boas-vindas, não diminui o impacto causado pela seita na consciência ocidental contemporânea. Nesse cenário, adornos fantásticos e de todos os tipos acrescentaram ao núcleo de verdade subjacente aos contos sobre o movimento.<sup>100</sup>

Outra forma de reproduzir esta lenda é:

Na imaginação popular, os perpetradores de tais atos eram fanáticos enlouquecidos por drogas, pois tais atos calculistas seriam inconcebíveis se não estivesse realmente fora de si sob o efeito de drogas. Ainda na imaginação os Assassinos se atiravam do alto das torres de seus castelos, a um estalar dos dedos de seu mestre, só para provar desprezo pela vida e lealdade ao senhor. Transformaram-se até em fantasmas que passavam sem serem vistos, pelas cerradas fileiras de guarda-costas fortemente

<sup>97</sup> Ibidem p.14,17, 218 e 230.

<sup>98</sup> BARTLETT, Op. Cit, p.233, 234 e 235.

<sup>99</sup> Ibidem p.209 a 213.

<sup>100</sup> Ibidem p.16.



armados, para realizar a sua missão. Não foram poucos os exageros a embelezar o mito.<sup>101</sup>

Parte desta imaginação popular foi usada no jogo *Assassin's Creed*, pois o protagonista da Ordem dos Assassinos do jogo se atira muitas vezes do alto de torres, castelos, casas e outros locais de altura considerável, além disso, uma das características do jogo é que o protagonista anda no meio da multidão nas cidades, vilas e outros locais, com vestes encapuzadas que escondem sua fisionomia e seu corpo, tornando ele mais um no meio da multidão, auxiliando assim o seu serviço para matar os inimigos templários.

No século XII os *nizaris* começam a entrar no imaginário ocidental, mas precisamente “Em 1152 quando o conde Raimundo de Trípoli foi assassinado supostamente pelos *nizaris*, isto levou a uma reação dos Templários (fundados como dito por volta de 1120) que atacaram os *nizaris* da região fazendo pagar tributos pelo crime”.<sup>102</sup> Este parece ter sido um dos poucos momentos históricos que os Templários guerrearam de maneira substancial contra os *nizaris*. Entretanto, no jogo *Assassin's Creed* este conflito foi potencializado e esticado até a atualidade.

Na historiografia conseguiu-se, ao longo do tempo, desmistificar esta percepção pejorativa sobre o movimento *nizari*. Eles foram compreendidos historicamente nos seguintes aspectos: os maiores inimigos do movimento, a causa religiosa e política do movimento, os seus líderes, entre outros aspectos.

Os *nizaris* surgiram e desenvolveram-se segundo Bartlett, no contexto da evolução e mudanças do Islã e também das Cruzadas do século XI ao XIII. Neste contexto, podemos citar como principais inimigos dos *nizaris* o Império Seljúcida da Pérsia e proximidades, que eram turcos convertidos ao Islã. Porém, com costumes religiosos dos seus antepassados e também aqueles que ficaram conhecidos de acordo com a narrativa de Bartlett, como o “terrível” Império Mongol.<sup>103</sup>

Indo ao encontro da causa política e religiosa, devemos compreender, primeiramente, que no mundo islâmico do medievo as duas causas eram praticamente uma, no qual os *nizaris* defendiam sua causa majoritariamente com os missionários (conhecidos como *dais*) que difundiam o credo para Pérsia, Síria, Índia e Ásia Central, eles seguiam a sua missão (*dawa*) e deixaram seguidores até a atualidade, uma vez que a sua política teve efeitos mais duradouros que a do uso dos *fidais* (assassinos).<sup>104</sup>

<sup>101</sup> Ibidem p.18.

<sup>102</sup> BARTLETT, Op. Cit, p.137 e 138.

<sup>103</sup> Ibidem p.14, 52 e 53.

<sup>104</sup> Ibidem p.18.



Para iniciarem-se nos dogmas, os *nizaris* passavam por um processo de cerimoniais. Depois de um resultado de iniciação, eram apresentados a um ritual oculto, conhecido como *Batin*. Eles possuíam também uma doutrina que lhes permitia negar sua fé, quando em estado de risco de vida, ela era denominada *taqiyya* ou “cautela”. No que tange a crença religiosa, segundo a tradição ismaelita, o mundo passaria por sete ciclos espirituais, anunciados pela vinda dos profetas (*natiq*). O primeiro profeta foi Adão, seguido de Noé, Abraão, Moisés, Jesus, Maomé e o último ciclo seria com a vinda do *Mahdi*, sendo concebido como o último profeta, denominado o Imane Oculto.<sup>105</sup>

O jogo *Assassin's Creed* também usa este aspecto religioso, pois o protagonista possui como uma das metas no jogo o de conseguir as maçãs do famoso jardim do Éden, que estão espalhadas nas épocas históricas que o protagonista revive, além disso, em um dos jogos da série o protagonista recebe uma visão dos primeiros indivíduos considerados assassinos da História, estes na interpretação do jogo seriam Adão e Eva.

Outro aspecto importante dos *nizaris* é o político. A política *nizari* era caracterizada por ser isenta de classes sociais hierarquizadas, no qual seus membros chamavam-se de camaradas (*rafiq*) e os líderes seriam apontados pelos seus méritos. Esse grupo visava à cooperação, ao invés da competição e dos elogios individuais. Eram sobrecarregados pelos impostos, cobrados pelos Seljúcidas e também oprimidos pelos senhores feudais estrangeiros.<sup>106</sup>

O primeiro líder do movimento foi *Hassan Ibn-Sabbah*<sup>107</sup> que em 1090 tomou a do inimigo Mahadi, importante fortaleza de Alamut, localizada na montanha de Elburz, sem deferir um único golpe, situação repetida na tomada do castelo de Shadiz, por volta de 1100 e também de Klalinjan. Hassan era conhecido por ser culto e condenar o uso de vinho e álcool, pois entorpecia os sentidos (costumes contrários aos relatos do imaginário popular medieval, que percebia o grupo como de usuários de alucinógenos e insanos). O líder deixou registradas suas ideias nas obras *al-Shahrastani*, com quatro ensinamentos principais: os homens precisam de um mestre onde a razão se limita, só há um mestre que é o *Imane* ismaelita e outros ensinamentos são reafirmações da autoridade do *Imane* (líder ismaelita). Durante os 30 anos de seu reinado, foram registrados, na lista de honra, cinquenta assassinatos cometidos pelos *fidais*, um número pequeno, dada a dimensão temporal do reinado. Porém, esta arma política ficou mais conhecida nos relatos de cronistas e historiadores, do que a política dos

<sup>105</sup> BARTLETT, Op. Cit, p.39, 40 e 93.

<sup>106</sup> Ibidem p. 62,63.

<sup>107</sup> Os líderes são total de oito até o esfacelamento do movimento na Pérsia. Hassan foi o primeiro, seguido de Buzug-Ummid, Muhamad, Hassan II, Muhamad II, Hassan III, Muhamad III e Ruk ad DinKrusshah.

debates abertos com os outros grupos. De todos os castelos conquistados o de *Alamut* foi o mais importante e mais duradouro nas mãos dos nizaris na Pérsia, enquanto na Síria a sua mais importante fortaleza era de Masyaf.<sup>108</sup>

Na Pérsia, os nizaris tiveram mais sete líderes que substituíram Hassan I. Desses, destacamos dois, o quarto líder Hassan II, que disse ser ele o *Imane* Oculto e assim libertou os seus seguidores de cumprir os deveres do islamismo (como o de orar cinco vezes ao dia), o que trouxe a consequência de maiores desafetos dentro do Islã. Além dele, havia o principal líder conhecido pelo Ocidente, foi Muhamad II (*Rashid al-DinSinan*) que ficou no poder durante 50 anos e levou os *nizaris* persas ao isolamento.<sup>109</sup>

Antes de ser líder Sinan (provavelmente nasceu em 1133 e morreu em 1193) ocupava uma posição de relevo no movimento *nizari*, sendo enviado por Muhamad I para cuidar do movimento na Síria. Ele foi assumir o poder dos nizaris com 19 anos, conseguindo durante seu governo fazer várias ações em prol do movimento, uniu os vários grupos *nizaris* sírios, através de alianças e instigando rivalidades entre outros grupos, aumentou a segurança das fortificações existentes, fez outras construções e realizou a tomada de outras que estavam em mãos dos cruzados, concentrou suas forças em recrutar fortes e corajosos *fidais*. Tentou também em 1173 fazer aliança com os francos de Outremer, comandados pelo Rei de Jerusalém Amalrico I, porém foram fracassadas as alianças, que trouxeram uma tríade de conflitos entre *nizaris*, templários e Amalrico I. Todavia, a aliança com o poderoso Saladino foi conseguida, o que proporcionou paz para no governo de Sinan.<sup>110</sup>

Para parte do Ocidente, Sinan era percebido como sendo [...] “O Velho da Montanha”, líder da seita misteriosa e homicida dos “Assassinos”. Sua história dominaria a história do movimento como nenhuma outra – ao menos na consciência da Europa Ocidental”.<sup>111</sup> Relato presente na viagem de Marco Polo no Oriente que falava do “Xeque da Montanha”<sup>112</sup>.

No jogo *Assassin's Creed* os líderes e a Ordem dos Assassinos correspondem à representação que o Ocidente teve do governo de Sinan, como na imagem abaixo do primeiro jogo da série:

<sup>108</sup> BARTLETT, Op. Cit, p. 59 a 112.

<sup>109</sup> Ibidem p. 119 a 125.

<sup>110</sup> Ibidem p. 128 a 152.

<sup>111</sup> Ibidem p.128.

<sup>112</sup> Ibidem p.211.



Figura 2. Ordem dos Assassinos. Disponível em<<http://www.playstationblast.com.br/2012/02/perfil-altair-ibn-la-ahad-assassins.html>>. Acesso em 06 de nov. de 2014.

Segundo o site que disponibiliza dicas sobre o jogo, a Ordem dos Assassinos seria uma seita misteriosa, que se origina a partir de seu primeiro líder chamado *Al Mualin* (com vestimentas pretas na imagem acima) ou mais conhecido como o Velho da Montanha. Este líder trai os Assassinos e ajuda os Templários no primeiro jogo da série.<sup>113</sup> Deste modo, o jogo escolhe colocar os aspectos estereotipados sobre os *nizaris*, deixando de lado a historicidade do grupo e suas relações políticas no contexto de um oriente medieval.

Enfim, notamos que nas análises das fontes antes do século XX predomina a visão do outro e das lendas e rumores, sobre os *nizaris*, que se tornam atualmente objeto de enredo histórico, como no jogo *Assassin's Creed*. Contudo, o movimento *nizari* possuía seus credos, suas formas políticas de alianças e armas de Estado (com uso dos *fidais*), seus líderes, inimigos, que foram colocados dentro de um contexto histórico, baseado em fontes e principalmente na análise de Bartlett, que desmitifica a “lenda dos assassinos”. Assim, temos algumas reflexões históricas a respeito de: Como a historiografia apresenta a percepção de um grupo social específico, na falta de fontes ou de estudiosos da temática? Como certos grupos históricos são apropriados pelas mídias atuais?

De modo geral, os dois grupos históricos, Templários e *Nizaris* foram utilizados na narrativa do jogo *Assassin's Creed* para dar corpo a um conflito entre Ocidente e Oriente<sup>114</sup>, sendo os *nizaris* uma suposta representação do Oriente que possui o objetivo da defesa da

<sup>113</sup> Disponível em<[http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Al\\_Mualim](http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Al_Mualim)>Acesso em 09 de novembro de 2014.

<sup>114</sup> Este confronto entre Ocidente e Oriente foi potencializado na mídia no começo do século XXI, devido em parte aos atentados cometidos nos Estados Unidos, sendo que anos depois (2007) o jogo *Assassin's Creed* teve seu primeiro lançamento.

liberdade humana, enquanto os Templários representado o Ocidente, foram colocados como vilões maquiavélicos que desejam controlar o mundo, esta percepção contrária àquela colocada pela mídia ocidental, que em geral percebe o Oriente mais especificamente o Oriente Médio como atrasados, conservadores, exóticos e terroristas. Além disso, a seleção dos personagens das duas Ordens do jogo tem como predominância os sujeitos politicamente importantes para seus grupos, como os líderes Templários e dos Assassinos, os líderes da Revolução Americana, como Benjamin Franklin, figuras famosas da Renascença como Leonardo Da Vinci. Enquanto que, para o protagonista Desmond, em 2012, e para a multidão de pessoas visionadas nos cenários do jogo, sobra o papel de figurantes na construção da História. No que tange o enredo, o jogo simplifica as características históricas das duas ordens, em contraponto potencializa as tramas e conspirações ficcionais, alargando o tempo e espaço histórico dos grupos para uma escala planetária.

Salienta-se que o enredo do jogo é uma construção do presente da sua produção no século XXI, situado dentro dos embates principalmente entre os E.U.A contra o “terrorismo” dos Estados Islâmicos. Assim, o presente da produção da fonte nos coloca elementos para pensar a escolha pelas representações de cada grupo histórico. Esta relação dualista deve ser problematizada para expandimos nosso entendimento sobre a construção dos enredos históricos dos jogos eletrônicos.

Agora que temos o aporte historiográfico, podemos analisar como os jogadores perceberam os saberes históricos do jogo *Assassin's Creed*. Para balizar esta análise podemos pensar em algumas questões: Como os jogadores percebem as ordens dos Templários e Assassinos? Eles identificam personagens e eventos históricos? Quais Ideias Substanciais são apontadas? Qual Consciência Histórica e Explicação Histórica o jogo proporciona? Mas antes de responder tais questões, apresentaremos, no próximo capítulo, a metodologia usada na pesquisa para levantar os dados das opiniões dos jogadores.

A metodologia é de suma importância para pensar a construção dessa pesquisa, sendo baseada em levantamento de dados dos jogadores, além da opinião específica de alguns deles sobre o tema da pesquisa.

## **CAPÍTULO III**

### **3. SABER HISTÓRICO POR MEIO DO JOGO ASSASSIN'S CREED**

#### **3.1 - História Oral como Metodologia de Pesquisa**

Nesta pesquisa foram escolhidos três instrumentos metodológicos para identificar os saberes históricos de alguns adolescentes, por meio dos jogos eletrônicos, como questionários, diários de campo e as entrevistas de História Oral. Os questionários foram feitos na primeira e segunda etapa da pesquisa, enquanto a entrevista oral foi feita na segunda fase e o diário de campo foi usado tanto na segunda como na terceira parte da pesquisa.

Os questionários foram utilizados na primeira fase da pesquisa, tanto para identificar o perfil dos jogadores, como para escolher as fontes de pesquisa. Na segunda etapa, eles foram feitos juntamente com as entrevistas orais (antes ou depois dela), possibilitando apontar um perfil sócio econômicos dos três jogadores escolhidos.

No caso do diário de campo ele esteve presente nas três etapas da pesquisa. Porém, foi objeto de pesquisa de maior importância na terceira etapa, quando foi feita a imersão nos jogos eletrônicos.

A História Oral foi o instrumento de pesquisa que mereceu maior atenção, pois foi ela que possibilitou identificar a opinião dos jogadores selecionados. Sendo assim, a problemática da pesquisa, foi: É possível construir saberes históricos por meio dos jogos eletrônicos? No entanto, a História Oral utilizada nesta pesquisa possui um público diferenciado do que se normalmente é percebido em outros trabalhos. Dessa maneira ao invés de adultos que possuem uma cognição mais formada, os sujeitos são jovens de 12 a 14 anos, que possuem uma memória em construção, no que se refere à consciência temporal, por isso esta metodologia nesta pesquisa preza por analisar as subjetividades dos sujeitos jogadores, considerando as suas especificidades.

A História Oral é tanto um campo de pesquisa como uma metodologia de trabalho que foi elaborada ao longo do século XX, sendo atualmente amplamente utilizada nas pesquisas historiográficas. Deste modo, para compreendermos seus objetivos, métodos e usos, será necessário fazermos algumas indagações: Como o campo da História Oral foi construído e desenvolvido? Quais vantagens e desvantagens de utilizar a História Oral? Quais foram as experiências do autor desta pesquisa com a História Oral?

Começamos pelos objetivos. A História Oral objetiva, em grande parte, proporcionar ao Historiador a construção de suas próprias fontes. Esta produção ocorre sempre no presente, delineadas pelas questões que o historiador faz a seus entrevistados, lidando principalmente com uma das bases epistemológica da História que é a memória<sup>115</sup>.

Entretanto, a memória dos seres humanos é propensa ao esquecimento, dando margem para se transformar até em lenda ou mito, o que ao mesmo tempo limita os procedimentos da História Oral, pois ela trabalha principalmente com a memória dos entrevistados, mais também possibilita uma forma de perceber como são formadas as representações coletivas e os chamados rumores sobre determinado acontecimento.

A História Oral é também uma metodologia de pesquisa que consiste em realizar entrevistas gravadas com pessoas que podem testemunhar sobre acontecimentos, conjunturas, instituições, modos de vida ou outros aspectos da História Contemporânea. Começou a ser utilizada nos anos 1950, após a invenção do gravador, nos Estados Unidos, na Europa e no México, e desde então se difundiu bastante. Ganhou também cada vez mais adeptos, ampliando-se o intercâmbio entre os que a praticam tanto: historiadores, antropólogos, cientistas políticos, sociólogos, pedagogos, teóricos da literatura, psicólogos e outros.

No Brasil, a metodologia foi introduzida na década de 1970, quando foi criado o Programa de História Oral do CPDOC (Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea)<sup>116</sup>. Todavia, foi a partir dos anos 1990 que o movimento em torno da História Oral teve uma crescente, tanto que em 1994 foi criada a Associação Brasileira de História Oral, a qual congrega membros de todas as regiões do país, reunindo-se periodicamente em encontros regionais e nacionais, resultando na elaboração de uma revista e um boletim sobre as pautas discutidas.

Em âmbito internacional, ela é institucionalizada em 1996, com a criação da Associação Internacional de História Oral, que realiza congressos bianuais e também edita uma revista e um boletim. Em geral, no mundo inteiro, é intensa a publicação de livros, revistas especializadas e artigos sobre História Oral além de inúmeros programas de pesquisa que utilizam os relatos pessoais sobre o passado para o estudo dos mais variados temas<sup>117</sup>.

<sup>115</sup> ALBERTI, V., FERNANDES, TM., and FERREIRA, MM., orgs. História oral: desafios para o século XXI. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2000. Disponível em <<http://static.scielo.org/scielobooks/2k2mb/pdf/ferreira-9788575412879.pdf>> Acesso em 26 abr. 2014.

<sup>116</sup> Ver mais em <<http://cpdoc.fgv.br/sobre>>. Acesso em 01 de jun. de 2014.

<sup>117</sup> JOUTARD, Philippe. Desafios da História Oral no século XXI. p.33 e 34. IN: ALBERTI, V., FERNANDES, TM., and FERREIRA, MM., orgs. História oral: desafios para o século XXI [online]. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2000.

A História Oral, desde o seu início, tem um comprometimento em ouvir a “voz de excluídos”, embora saibamos que as respostas são delineadas por quem dá a voz, e esquecidos como a História das Mulheres, dos emigrantes, analfabetos, desfavorecidas economicamente, procurando alargar seus horizontes para conhecer o ponto de vista de outros grupos como os deficientes e as crianças, para proporcionar, assim, o relato de situações ainda não descritas nos relatos fragmentados que fazem parte do cotidiano. Por meio da História Oral, podemos perceber com mais clareza o motivo das decisões de grupos e indivíduos em determinado contexto<sup>118</sup>.

Para os historiadores as entrevistas de História Oral podem ser tomadas como fontes para a compreensão do passado, podem ser utilizadas individualmente ou mais coerentemente relacionadas com outros documentos escritos, como registros civis, literários, entre outros, além de registros visuais como pintura, fotografia ou áudio visual. As fontes orais podem ser caracterizadas pela produção a partir de um estímulo, pois o pesquisador procura o entrevistado e lhe faz perguntas, geralmente depois de consumado o fato ou a conjuntura que se quer investigar.

Portanto, a pesquisa faz parte de todo um conjunto de documentos de tipo biográfico, ao lado de memórias e autobiografias, que permitem compreender como indivíduos experimentaram e interpretam acontecimentos, situações e modos de vida de um grupo ou da sociedade em geral. Isso torna o estudo da história mais concreto e próximo, facilitando a apreensão do passado pelas gerações futuras e a compreensão das experiências vividas por outros.

O trabalho com a metodologia de História Oral compreende todo um conjunto de atividades anteriores e posteriores à gravação dos depoimentos. Exige, antes, a pesquisa e o levantamento de dados para a preparação dos roteiros das entrevistas. Quando a pesquisa é feita por uma instituição que visa a constituir um acervo de depoimentos aberto ao público, é necessário cuidar da duplicação das gravações, da conservação e do tratamento do material gravado. É o que faz o Programa de História Oral do CPDOC e também o Laboratório de História Oral da UFSC<sup>119</sup>.

A metodologia da História Oral tem como instrumento básico o uso de gravadores ou filmadoras que merecem uma análise não somente do que é dito, mas como os gestos, as mímicas dos entrevistados, podem ser codificados, como forma de expressão. Depois de

---

<sup>118</sup> Ibidem.

<sup>119</sup> Ver mais em <<http://cpdoc.fgv.br/acervo/historiaoral>>. Acesso em 09 de abr. 2014.

transcritas as entrevistas devem conter a autorização assinada em um termo de doação para efetiva pesquisa.

A História Oral, para o autor desta pesquisa, foi uma experiência interativa e gratificante. Devemos frisar que esta é a segunda vez que o autor da pesquisa utiliza de História Oral em um trabalho acadêmico. A primeira vez foi durante a graduação na disciplina de Metodologia do Ensino de História, quando foi feita uma entrevista com um professor aposentado, com o objetivo de identificar os saberes docentes movimentados pelos professores. Na época, as perguntas foram elaboradas com objetivo de obter respostas mais abertas e o resultado foi interessante, tanto para o entrevistador como para o entrevistado, pois foi possível criar outras fontes para estudar a História e também reavivar emoções do entrevistado que estavam diluídas na memória.

Na primeira ocasião, não foi feito um levantamento metodológico sobre a História Oral para auxiliar na pesquisa. No entanto, nesta pesquisa ocorreu um aprofundamento maior nos objetivos e métodos da História Oral, o que trouxe um refinamento para a investigação. Notou-se que ao longo das entrevistas produzidas com os jogadores ocorreu um crescimento qualitativo tanto nas questões, como nas falas dos entrevistados, como fruto da prática da História Oral.

Desta maneira as vantagens de usar a História Oral foram: poder ter a opinião dos alunos sobre uma temática que raramente é tratada no meio escolar, ou seja, os jogos eletrônicos. Assim como se pode, diagnosticar as formas e complexidades do saber histórico dos jogadores e também do próprio pesquisador que pôde refletir sobre os usos e resultados da utilização de História Oral.

Apesar disso, tivemos dificuldades no uso da História Oral nesta pesquisa, como nos trâmites burocráticos necessários, pois dependendo do entrevistado, há a necessidade de maior tempo para ser concluído. Outra questão que envolveu diretamente esse trabalho foi o atraso na devolução da autorização para a pesquisa, pois, alguns alunos entregavam na data combinada, enquanto outros demoravam muito mais. Outro problema foi a marcação da data e a presença dos jogadores nos dias acordados. Alguns tinham pouco tempo disponível no contra turno para fazer a entrevista, outros marcavam e não compareciam ao local. Apesar disso, o resultado final foi gratificante, tanto para o pesquisador como para os pesquisados, pois o primeiro conseguiu dar corpo a sua questão de pesquisa com a resposta dos entrevistados e os pesquisados mostraram-se entusiasmados em participar deste trabalho.

No próximo tópico, vamos descrever e analisar as respostas dos jogadores, que se utilizaram dos seus saberes históricos cotidianos, seja dos jogos eletrônicos, fontes da



literatura, opinião de amigos, pais ou do meio social no qual vivem para entender questões pertinentes a História.

### **3.1.2 - Sujeitos da Pesquisa**

As motivações tanto pelo tema, como pelos sujeitos da pesquisa, foram reflexos do processo formativo no curso de História da UFSC e também das experiências de vida. No segundo semestre de 2013 quando realizava o Estágio Supervisionado no 9º ano A do Colégio Aplicação da UFSC observei que, durante as aulas do professor de História, alguns alunos jogavam os jogos eletrônicos no seu computador, sendo um destes alunos possível portador déficit de atenção, o que dificultava seu entendimento sobre a explicação do professor. Todavia, quando o autor desta pesquisa o observava jogando o jogo eletrônico notava que a sua atenção era mais focada. Aliado a esta observação, em alguns semestres anteriores, quando cursei a disciplina de Metodologia do Ensino de História percebi que a História poderia ser compreendida por diferentes fontes, além das escritas e visuais, como as midiáticas da TV, do Cinema entre outras. Comecei a pensar sobre a possibilidade de fazer meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) sobre os jogos eletrônicos no ensino de História com a seguinte questão em mente: Os jogos eletrônicos proporcionam alguma aprendizagem histórica? Esta é uma das perguntas que procuro responder nesta pesquisa.

Mas por qual motivo esta pesquisa escolheu os alunos do Colégio Aplicação da UFSC? Tenho experiência de dois anos no Colégio, dois semestres nos Estágios Supervisionados (sendo um com a experiência de lecionar, algumas aulas) e dois como bolsistas de aluno com deficiência física ou mental. Assim, esta vivência me instigou a fazer a pesquisa com estes alunos. Primeiro por que percebi que eles jogam os jogos eletrônicos seja no Colégio, em casa ou em outros ambientes, segundo por identificar que a relação entre aprendizagem histórica e jogos eletrônicos é profícua, terceiro por visionar futuras pesquisas de pós-graduação em História no próprio Colégio. Outros motivos podem estar implícitos na escrita desta pesquisa, o essencial é estarmos cientes que os sujeitos desta pesquisa são alunos e também jogadores dos jogos eletrônicos.

A princípio a ideia era fazer a pesquisa com os alunos do 9º ano A, que foram meus alunos no Estágio Supervisionado e também colegas de sala no semestre posterior, quando trabalhei como bolsista de inclusão. Assim, a pesquisa seria realizada no ano posterior, ou seja, 2014 quando eles estivessem no 1º ano do ensino médio. No entanto, como perdi o contato com eles e por estar trabalhando como bolsista em outra turma, resolvi mudar de

opção. Esta escolha trouxe outros resultados para a pesquisa, pois a turma do primeiro ano estuda de acordo com o currículo do Colégio o período da Modernidade, o que possibilitaria aos alunos algum conhecimento escolar para alicerçar suas respostas na minha pesquisa, pois os períodos mais tratados no jogo *Assassin's Creed*, são a Idade Medieval, Moderna e Contemporânea. Enquanto o 7º ano estuda atualmente a Antiguidade Clássica, o que de certa maneira dificultaria a minha pesquisa, pois eles não têm o conhecimento histórico escolar como base para suas argumentações. No entanto como nesta pesquisa procura-se analisar a forma do pensamento histórico pode-se afirmar que a opção pelo 7º ano foi válida, proporcionando outra perspectiva de análise acerca dos saberes históricos.

A turma escolhida foi o 7º ano B, turma esta com a qual trabalhei como bolsista de Inclusão no primeiro semestre de 2014. Percebi neste período que eles conversavam sobre jogos eletrônicos com temática histórica e resolvi fazer uma pesquisa informal com eles, para saber quem jogava os jogos eletrônicos. Nesta pré-pesquisa identifiquei que quase cem por cento da turma jogava algum jogo eletrônico. Sendo assim, mais da metade jogava algum jogo eletrônico com temática histórica, por isto conversei com a minha orientadora de TCC, a doutora Monica Martins da Silva e decidimos fazer a pesquisa com somente essa turma de 7º ano, tendo assim um estudo de caso sobre a minha problemática.

É importante saber alguns aspectos dos selecionados começando com uma pergunta geral: Como são estes alunos? O perfil dos alunos da pesquisa foi feito no dia 26 de maio de 2014, quando realizei o questionário com 27 alunos da turma do 7º ano B do Colégio Aplicação da UFSC (embora no final apenas 21 tenham participado da pesquisa, pois os outros não entregaram autorização para tal), expliquei oralmente para os alunos os motivos e objetivos da pesquisa, comunicando que seria um questionário que selecionaria alunos para as próximas etapas da pesquisa. Notei, neste momento, o entusiasmo dos alunos para participarem das próximas fases. Lembrando que o questionário foi feito nas aulas de História, com a permissão da professora Glaucia Dias da Costa, que não pode estar presente no dia devido a ter outro compromisso. Assim, quem supervisionou a aplicação do questionário foi a professora Arlise da disciplina de Português. Com isto consegui um panorama dos sujeitos da pesquisa.

Após a escolha de três alunos foi aplicado outro questionário para definir um perfil sócio econômico. Ao todo foram quatorze questões para apontar onde, com quem mora, a profissão dos responsáveis pelos jovens, o número e idade de irmãos, o ano de ingresso no Colégio Aplicação, a quantidade de computadores, celulares, aparelhos eletrônicos,

automóveis, os hábitos familiares de almoçar fora de casa e viajar, locais mais frequentados pelo aluno e a renda familiar.

Em geral, notou-se que os três jogadores são de classe média, com acesso aos aparatos tecnológicos como televisão, computador e outros meios eletrônicos, além disto, vivem com seus familiares, sejam somente com a mãe, ou com os dois pais, todos estudando a mais de quatro anos no Colégio Aplicação, frequentando em sua maioria shopping, parques e livrarias.

Logo, os jogadores escolhidos para a segunda etapa da pesquisa estão imersos em ambiente cercados por produtos tecnológicos, que trazem a sua juventude inúmeras formas de elaborar seus pensamentos históricos a respeito do mundo que vive. Nos próximos tópicos, vamos ter um panorama dos saberes históricos dos jogadores da pesquisa.

### **3.1.3 - Assassin's Creed: diagnóstico dos Saberes Históricos**

Depois de escolher e refinar a problemática da pesquisa, estudar a fonte da mesma, elaborar a metodologia e o aporte teórico dos autores sobre o tema, além de fazer e refazer o roteiro da entrevista chegou-se o momento de analisar a percepção dos jogadores sobre os jogos eletrônicos com temática histórica. Sendo esta percepção comparada com a pré análise feita sobre o jogo *Assassin's Creed* (quando joguei o jogo para elaborar o roteiro das entrevistas), temos algumas confirmações, surpresas e outras interpretações sobre os jogos eletrônicos. Este tópico procura mostrar alguns dos saberes históricos, para no tópico seguinte analisá-los de acordo com perspectivas da Educação Histórica.

As entrevistas duraram entre 21 a 31 minutos, e foram feitas no próprio Colégio Aplicação ou no Ginásio do Centro de Desportos (CDS) da UFSC. Começamos com o primeiro jogador<sup>120</sup>. Este conseguiu perceber no jogo do *Assassin's Creed* os seguintes aspectos: a diferenciação temporal entre passado e presente, sendo o passado expressado como “antigamente” e o presente como “os dias de hoje”, geralmente os períodos que ele citou, de maneira numérica, foram de 1500, 1700, 1778 e 1800, identificou também os eventos históricos como a Revolução Francesa (apesar de o jogo com esta temática não ter sido lançado) e Revolução Americana, além da época de ouro dos piratas. Conseguiu também localizar espacialmente lugares como Cuba, Itália, Estados Unidos, Caribe, Europa. Porém pouco citou das características do meio ambiente ou das pessoas que vivem nestes lugares

---

<sup>120</sup> Este é do sexo masculino, com idade de 12 anos, sendo natural de Florianópolis e estudante no Colégio Aplicação da UFSC na turma do 7º ano.

(exceto os personagens históricos e os que se relacionam com os mesmo) com exceção do Caribe no qual comentou sobre a vastidão do mar.

Quanto aos personagens e grupos do conflito do jogo *Assassin's Creed*, ele apontou a Ordem dos Assassinos e dos Templários. Sendo que os primeiros são do bem (heróis como citado na entrevista) tendo a meta de matar os Templários e salvar as pessoas dos mesmos, enquanto os segundos caracterizam-se como o mal, que prejudicaram os antepassados do protagonista do jogo (Desmond) e querem a todo custo controlar os humanos da terra.

Em relação aos personagens históricos no jogo, o entrevistado disse que existem vários, mas que ele sabe citar apenas o Benjamin Frankilin (além do Pedro Álvares usado como exemplo do protagonista da suposto continuação do jogo, sugerida pelo jogador) sendo que os personagens históricos são de acordo com o jogador pessoas que fazem alguma coisa importante para o mundo ou para seu país (como a descoberta da eletricidade feita por Franklin). Veja, abaixo, a imagem do personagem histórico citado pelo jogador:



Figura 3. Benjamin Franklin. Disponível em <<http://whatculture.com/gaming/assassins-creed-3-the-tyranny-of-king-washington-the-betrayal-review.php>> Acesso em 06 de nov. de 2014.

O protagonista do jogo, provavelmente por ser uma pessoa do cotidiano presente e não ter feito nenhuma coisa que impactasse na História do mundo, leva o jogador a não considerá-lo como um personagem histórico. Além disso, identificou-se também o pirata Edward Kenway (que é o personagem principal do *Assassin's Creed IV Black Flag*) como alguém louco por ouro, que bebe rum e navega pelos mares com seus amigos James Kid e Barba Negra (sendo que o último é considerado pela história tradicional como um personagem histórico).

O jogador também construiu um suposto enredo para o próximo jogo da série protagonizada por portugueses, que se aliariam aos índios, para evitar que os espanhóis conquistassem o Brasil Colonial, tendo como protagonista o personagem histórico Pedro Álvares Cabral, confirmado como personagem histórico devido a ter feito algo importante, como ter “descoberto” o Brasil. Na opinião do jogador: Cabral seria uma pessoa democrática com seus subalternos.

Outro aspecto a se comentar é que para o jogador, o jogo eletrônico com temática histórica possibilita o aprendizado da História, de uma maneira divertida e interativa oportunizando um aprendizado mais detalhado sobre os saberes históricos do jogador. Em contraponto, a História ensinada na escola é considerada como muito limitada pelos conteúdos e na maioria das vezes não leva em conta o que os alunos fazem na hora de lazer. Sendo assim, segundo ele, é pouco atrativa para entender a História. Salienta-se que a História no enredo do jogo é ficcional, além de ser uma representação presente da História passada.

Em suma, foram evidenciados saberes históricos nas respostas dos alunos, jogadores. Embora em grande parte seja um saber histórico enciclopédico e restrito aos “grandes” eventos e personagens históricos, podemos apontar a existência de saberes históricos, para pensar as diversas temporalidades, épocas e grupos culturais, as sucessões cronológicas dos períodos, entre outros. Preponderando a História como “verdade do que aconteceu no passado”, protagonizada por grupos antagônicos, que representam uma disputa maniqueísta, entre bem e mal, o jogador torna-se responsável por controlar o protagonista da ordem dos assassinos como se ele fosse um herói, que mata seus inimigos, para salvar o mundo dos controladores e maléficos templários.

Analisado o primeiro jogador adentraremos na opinião do segundo jogador<sup>121</sup>. O jogador consegue identificar como conflito do jogo a luta entre Templários e Assassinos, sendo os últimos categorizados como bons, enquanto os primeiros representam o mal. Os adjetivos dados aos Templários são que: têm biótipo físico saudável e com músculos desenvolvidos, além de serem soldados treinados para uma missão.

O jogador consegue perceber no jogo *Assassin's Creed* supostas características de época. Como da época medieval, marcadas nas vestimentas dos personagens do jogo, nas pessoas andando a cavalo e com armadura, no entanto ele não consegue apontar nenhum personagem histórico no jogo, diferentemente do primeiro entrevistado. O segundo jogador diz que: joga por jogar e que os personagens históricos não são importantes, todavia identifica

---

<sup>121</sup> É do sexo masculino, com idade de 12 anos, natural de Florianópolis, reside no bairro Campeche, sendo atualmente aluno do 7º ano do Colégio Aplicação.

os figurantes do jogo, que segundo ele: são as pessoas que circulam pelo cotidiano das cidades, como as que ganham esmolas.

Como enredo do próximo jogo ele escolhe a época da Revolução Francesa, porém sem conseguir elencar os aspectos desta época, que teria como conflito a luta entre Templários e Assassinos, comum nos jogos da série, com os últimos vencendo ao final do enredo do jogo, sendo o personagem principal um membro da Ordem dos Assassinos que teria perdido a memória (semelhante ao enredo dos jogos da série) e ao contrário da série os personagens históricos seriam ausentes.

O entrevistado concorda que o jogo disponibiliza um saber histórico que ajuda a entender uma representação de Idade Medieval como de gritante distinção social entre pobres e ricos, no qual a caridade aos desfavorecidos economicamente era freqüente. Também confirma que o jogo é fantasioso, embora represente aquilo que “aconteceu no passado”, além disso, faz uma comparação do saber histórico ensinado na escola com o aprendido no jogo, afirmando que na escola se aprende devido à necessidade de se formar, para ter uma profissão quando for adulto, enquanto no jogo se aprende por diversão, o que segundo ele é raro na escola.

Devemos analisar que este dualismo entre escola e diversão, posto pelo jogador não é realmente percebido no cotidiano escolar (como nas minhas experiências como bolsista e estagiário no Colégio Aplicação), pois eles também se divertem ao aprender e também aprendem ao jogar. Esta opinião dualista, em geral, caracteriza uma das formas de o jovem discernir as coisas, ao invés de pensar suas complexidades.

De maneira geral, o segundo jogador elenca alguns traços das representações históricas do jogo, como de cavaleiros medievais, e da desigualdade social financeira, das duas ordens do jogo que possuem objetivo maniqueísta, como de eliminação do oponente, sendo os Assassinos bons e os Templários os maus, percebendo também um aprendizado com o jogo, todavia sem especificar quais seriam os aprendizados de maneira explícitas. Assim, o discurso do jogador faz refletir sobre como as pessoas interpretam de maneira diferente uma dada representação histórica, em parte devido às singularidades e experiências dos indivíduos com os jogos eletrônicos.

Chegamos ao último, ou seja, o terceiro jogador<sup>122</sup>. Na percepção dele um jogo histórico é aquele que tem guerra, pessoas como os piratas, comandantes de barcos ingleses recheado de ação nas perseguições, além de lutas. Cita que o jogo *Assassin's Creed* aborda

---

<sup>122</sup> Ele é também do gênero masculino, com idade de 12 anos, sendo natural de Florianópolis e morador da localidade do Rio Vermelho, além de ser estudante da turma do 7º ano Colégio Aplicação da UFSC.

também as temáticas como da escravidão e tecnologias contemporâneas. Distingue temporalmente o passado como antigo e o presente como ligado ao eletrônico, identificando a época dos piratas e das duas guerras mundiais (inexistente no jogo segundo a minha análise), porém presente na versão que ainda será lançada este ano.

O conflito do jogo, segundo ele, é encenado pelo mar e pelas guerras. Sendo os assassinos caracterizados como piratas que odeiam os ingleses, e o protagonista fisicamente alguém com barba, olhos azuis, cabelos loiros e rabo de cavalo, enquanto que psicologicamente o protagonista age por vingança, devido ao assassinato de sua família cometido pelos inimigos. Em geral, a ordem dos assassinos tem o objetivo de matar seus inimigos, enquanto os Templários a de construir fortalezas e escravizar as pessoas. O entrevistado foge um pouco do maniqueísmo dos outros dois entrevistados e percebe que a luta entre as duas ordens é mais por vingança e não porque um representa o bem e a outra o mal, todavia se fosse escolher, o protagonista do *Assassin's Creed* seria do bem na luta por vingança, enquanto os ingleses representariam o mal.

Ele consegue identificar apenas o protagonista como personagem histórico, pois este vive, segundo ele, na época Colonial da pirataria, navegando por mares do Caribe. Além de ele indicar também uma personagem mulher, segundo ele morena, de cabelo escuro, um pouco menor que o protagonista Edward Kenway, sendo que ela protagoniza em uma dada situação no jogo *Assassin's Creed IV Black Flag* em que colocou disfarce de homem e solicitou ajuda do pirata protagonista para construir um barco. Para o jogador, os cenários do Caribe são com bastante vegetação, com inúmeros portos, no qual os barcos aportavam e os piratas aproveitavam para ir para aos bares.

A sua sugestão para o próximo jogo da série do *Assassin's Creed* é que se passaria na época da Segunda Guerra Mundial, marcada por lutas entre homens se matando, com vários canhões, sendo o conflito uma guerra realizada nos Estados Unidos, entre estadunidenses e alemães, sendo os segundos os vencedores, enquanto o protagonista seria alguém portador de um celular antigo que o ajudaria a se localizar e manter contato com seus compatriotas alemães, dentro do próprio território inimigo (E.U.A). O personagem histórico do jogo seria um presidente dos Estados Unidos.

O jogador também relaciona o enredo do jogo do *Assassin's Creed IV Black Flag* com a História ensinada no colégio neste ano, pois esta aprendendo sobre escravidão, algo presente no jogo, por meio da escravização empreendida pelos ingleses.

De modo geral, a História para este jogador é algo emocionante, com marcas de época, como a do grupo dos piratas, dos comandantes ingleses, navegações pelos mares do Caribe,



várias guerras entre povos que visam eliminar o inimigo, com o atrativo principal de ser em uma época do passado, pois segundo o jogador no presente não é possível ter maior reflexão sobre os acontecimentos.

Portanto, temos um panorama dos saberes histórico dos jogadores. No entanto, algumas perguntas persistem: Será que os jogadores conseguem formar uma Explicação Histórica sobre a temática do jogo *Assassin's Creed*? Como é elaborada esta argumentação? Quais Consciências Históricas são perceptíveis? Que ideias da História ela aponta? Quais possibilidades de aprendizado histórico podem ser construídas com estes jogadores? Estas e outras inúmeras questões serão tratadas no tópico a seguir.

### **3.1.4 - Assassin's Creed: construindo a Consciência e Explicação Histórica**

Desde o início do desenvolvimento desta pesquisa ocorreu um longo processo. Começando na escolha do tema, a elaboração da problemática, a investigação dos autores que discutem a temática, o levantamento empírico dos dados, na pré-análise dos dados, contudo uma questão continuava: Como interpretar os saberes históricos mobilizados pelos jogadores na relação com o jogo escolhido para a pesquisa? Pimenta, autor citado nesta pesquisa preferiu alguns conceitos históricos, como memória e tempo, enquanto outros pesquisadores como Parachen, optaram por fazer uma análise historiográfica das representações históricas dos jogos eletrônicos, enquanto nesta pesquisa escolheu-se analisar os saberes históricos dos jogadores através de alguns conceitos da Educação Histórica, como Ideias Substantivas, Consciência Histórica, Explicação Histórica e outros aportes que possibilitam uma análise especificada dos dados levantados.

Começamos pelas Ideias Substantivas. Estas são presentes, geralmente, de maneira explícita nos jogos eletrônicos com temática histórica, como nos selecionados na primeira fase desta pesquisa, como em *Call of Duty* que explora as Guerras Mundiais e Internacionais, *Gold of War* que aborda a mitologia grega e *Assassin's Creed* que recria épocas históricas, como das Cruzadas, Renascimento, Independência dos Estados Unidos, e os grupos históricos como Templários e “Assassinos”, dentre outras ideias substantivas.

De maneira geral, os três jogadores identificaram várias ideias substantivas, como as de uma determinada época ou personagens históricos. O primeiro jogador apontou a Revolução Americana (ou Independência dos Estados Unidos), a Era dos Piratas, personagens históricos, como Benjamim Franklin e Barba Negra, grupos históricos como as Ordens dos Templários e Assassinos, dentre outras. Como quando perguntado na entrevista: “Em sua



opinião, por que o *Assassin's Creed* é considerado um jogo histórico? Por que, ele fala de antigamente, fala das estórias da Revolução Francesa, da Revolução Americana. ”<sup>123</sup> Na argumentação do primeiro jogador, a História está atrelada aquilo que passou, além disso, ele movimenta saberes histórico como das ideias substantivas de Revolução e em outras falas, como dito da entrevista, a de Pirataria. Mas, antes de analisarmos estes conceitos, devemos entender um pouco sobre como eles podem ser estudados.

Primeiramente, os conceitos históricos são dinâmicos e têm historicidade, sendo basicamente de três formas, como os de:

stricto sensu, aquelas noções que só podem ser utilizadas para períodos e sociedades particulares, como Absolutismo, Candomblé e Comunismo. Em segundo lugar, conceitos mais abrangentes muitas vezes denominados de categorias de análise, como Escravidão, Cultura, Gênero, Imaginário, que podem ser empregados para diferentes períodos históricos. E por último, conceitos que funcionam como ferramentas para o trabalho do historiador, como Historiografia, Interdisciplinaridade, Teoria.<sup>124</sup>

Na análise do primeiro jogador, tanto a Pirataria como a Revolução podem ser considerados como categorias de análises que perpassam diversos períodos históricos. O primeiro conceito de Pirataria pode ser entendido como diverso, pois além da pirataria marítima temos atualmente a biológica, da indústria fonográfica entre outras. No caso do jogo a pirataria, trata-se da marítima do século XVIII realizada na costa do continente americano, sendo protagonizados pelos piratas que historicamente são considerados navegadores que vivem da pilhagem de embarcações comerciais e de localidades da costa, estando presentes em praticamente todas as nações do mundo, desde o Império Romano até a atualidade.<sup>125</sup> No jogo *Assassin's Creed IV Black Flag* eles são representados da seguinte forma:

---

<sup>123</sup> Jogador 1. Entrevista realizada por Anderson Arnaldo Silva no Colégio de Aplicação, Florianópolis SC, em 21 de ago. de 2014. Transcrição, p. 3.

<sup>124</sup> SILVA, KalinaVanderlei. Dicionários de Conceitos Históricos. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2013. p.10.

<sup>125</sup> Ibidem p.328 e 330.



Figura 4. Piratas. Disponível em<<http://br-playstation.blogspot.com.br/2013/08/assassins-creed-iv-black-flag-um-pirata.html>>Acesso em 07 de nov. de 2014.

No jogo, geralmente, tratam-se de foras da lei perseguidos pelos ingleses, que são das mais diferentes etnias e culturas, desde o protagonista Edward Kenway (ao centro da imagem acima com suas duas espadas e o manto da Ordem dos Assassinos) que é natural do país de Gales e ex-membro da Marinha Britânica<sup>126</sup>, até o ex-escravo Adéwalé de Trinidad Tobago (segundo da esquerda para direita na imagem acima), passando pelo personagem histórico Barba Negra (quarto da esquerda para direita na imagem acima).

O conceito de Revolução, também é percebido segundo Kalina Vanderlei Silva, em diversos períodos e espaços históricos:

Primeiro, vamos definir uma revolução como um processo de mudança das estruturas sociais. A palavra surgiu durante o Renascimento como referência ao movimento dos corpos celestes, ganhando um significado político apenas no século XVII, com a Revolução Inglesa. Neste período. Revolução significa retorno à ordem política anterior que tinha sido alterada por turbulências. Assim, naquele momento, a Revolução Inglesa não foi entendida como guerra civil e ascensão de Cromwell, mas a volta a monarquia. Somente com a Revolução Francesa o termo ganhou o significado que tem hoje: o de uma mudança estrutural, convulsiva e insurrecional.<sup>127</sup>

Ou seja, o conceito histórico de Revolução mudou ao longo do tempo tendo seu significado atual atrelado à ruptura histórica da Revolução Francesa. Logo, as ideias substantivas, como os conceitos históricos, movimentam diversos saberes históricos que podem ser trabalhados para o entendimento da História.

<sup>126</sup> Disponível em<[http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Edward\\_Kenway](http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Edward_Kenway)>. Acesso em 12 de nov.de 2014.

<sup>127</sup>SILVA, Op. Cit, p.362.

Outra categoria de análise nesta pesquisa é a de Explicações Históricas, citada no primeiro capítulo. Elas identificam a complexidade da argumentação histórica, podendo ser de quatro formas: Fragmentos Descritivos, Explicação Histórica Simples, Explicação Histórica Emergente, Explicação Histórica Densa.

O primeiro jogador foi o que mais teve as Explicações Históricas Simples como quando perguntado: “Quais aspectos ou características que definem a Ordem dos Assassinos? [...] Seriam os inimigos dos Templários, mais ou menos como heróis, que não queriam que o mundo fosse dominado pelos templários, porque sabiam como os templários iriam governar, controlando a todos, então eles acharam isso uma coisa ruim, então decidiram lutar contra a causa dos templários”.<sup>128</sup>. A Explicação Histórica Simples, segundo os autores dessa pesquisa, possuem a característica de ser uma argumentação histórica limitada à relação de causa e efeito e geralmente de acontecimento único, como na explicação do primeiro jogador, que concebe a Ordem dos Assassinos em antagonismo com as características dos templários. Assim, segundo ele, enquanto os Assassinos são heróis, que defendem a liberdade do mundo, os templários são os vilões, que querem dominar o mundo.

No caso do segundo jogador o que ficou mais presente nas respostas foram os Fragmentos Descritivos. Que podem ser uma simples reprodução do que foi informado na pergunta, até respostas superficiais e pragmáticas. Como nas questões feitas abaixo sobre o jogo *Assassin's Creed*: “Quais são as características que fazem dele um jogo histórico? Ele aborda temática histórica antiga e as coisas das pessoas são bem antigas, sabe. [...] O que te chama atenção nesta época medieval? Os caras andar de cavalo armadura essas coisas esses negócios, eu gosto bastante dessa temática histórica é tipo antiga, medieval, eu gosto bastante”.<sup>129</sup>. Ou seja, o jogador gosta da Idade Medieval porque é antiga, tem vestimentas e as pessoas andam a cavalo, assim, a resposta é composta de elementos dispersos, sem uma maior vinculação com contextos ou processos.

O terceiro jogador conseguiu o maior grau de Explicações Históricas Emergentes. Como nesta pergunta: “O personagem principal sai do ano 2012 para voltar ao passado. Você gostou de jogar com ele no tempo passado ou em 2012? Por quê? É no passado. Como eu disse, eu prefiro no passado, porque reflete muito coisa que agente não sabe, os piratas, os ingleses que escravizavam como era antigamente, eu não sabia, aí depois que eu joguei o jogo

---

<sup>128</sup>Jogador 1, transcrição p.6.

<sup>129</sup>Jogador 2. Entrevista realizada por Anderson Arnaldo Silva no Centro de Desportos da UFSC, Florianópolis SC, em 10 de set. de 2014. Transcrição p.12.

eu soube, das plantações das usinas tudo”.<sup>130</sup> A Explicação Histórica Emergente é aquela que o pesquisado identifica a relação causa e efeito e também percebe outros eventos geradores do acontecimento debatido. Ou seja, o terceiro jogador afirma que gosta de jogar no passado, devido a ele auxiliar a desvendar mistérios encobertos em nosso presente, citando vários exemplos de um tempo histórico, como o grupo dos piratas, dos ingleses que são indivíduos que escravizam outras pessoas, também das características do cenário histórico, como das plantações e usinas.

O terceiro jogador também foi o único que conseguiu pensar alguns aspectos da Explicação Histórica Densa. Na Explicação Histórica Densa os pesquisados relacionam causa e consequências, exemplificam autores, marcos temporais e espaciais do momento histórico, apresentam diferentes perspectivas do fato e também tem empatia histórica.

Devemos ressaltar que esta explicação requer uma cognição histórica mais desenvolvida e que o terceiro jogador demonstrou algumas dessas características, como na seguinte questão: “Quais relações podem ser feitas entre os Jogos Eletrônicos com temática histórica e a disciplina de História ensinada no Colégio Aplicação? Cite semelhanças ou diferenças do jogo com a História Ensinada na Escola. Bom! Eu acho que tem mais diferenças que semelhanças, uma semelhança que agente esta estudando agora é a História da África e lá escravidão, essas coisas assim e nesse jogo assim tinha muito que os ingleses escravizavam pessoas, dá para ver porque tinha fase que tu se escondia dentro do mato e tu via gente escravizada, capinando e o cara atrás com uma arma, alguma coisa assim e um sino de alarme para quando visse algum é escravo fugindo.”<sup>131</sup>

O terceiro jogador identifica diferentes perspectivas, autores, e consequências em sua resposta para as Ideias Substantiva de Escravidão. Começando por uma relação de diferentes perspectivas e comparação com o saber histórico escolar, no qual aponta que a África ensinada no Colégio é vinculada a escravidão do jogo, também exemplifica sujeitos históricos (os que escravizam e os escravizados), como os ingleses, que no jogo são responsáveis pela escravidão, sendo que a escravidão tem como consequência a realização de trabalho forçado, como o de carpir. Além disso, os escravos são supervisionados por alguém armado e equiparado por outros mecanismos de controle, como de toque dos sinos, para quando o escravo tentar a fuga.

---

<sup>130</sup> Jogador 3. Entrevista realizada por Anderson Arnaldo Silva no Centro de Desportos da UFSC, Florianópolis SC, em 13 de out. de 2014. Transcrição p.23.

<sup>131</sup> Ibidem p.25 e 26.



Temos, assim, uma oportunidade para abordar o conceito histórico de Escravidão, que pode ser pensado como em diversas sociedades e momentos históricos. Assim sendo, a escravidão é percebida desde sociedades da Idade Antiga como do Egito, Babilônia, Grécia, Roma entre outras até a atualidade, como nos trabalhos análogos a escravidão existentes no Brasil. Também há diversos significados, pois na Antiguidade a condição de escravo era atrelada a um baixo *status* social identificada por tatuagens e estigmas, enquanto no período moderno com a expansão da escravidão principalmente pelo Oceano Atlântico relacionou-se escravo a cor da pele<sup>132</sup>. O jogador comenta sobre a escravidão do período Moderno, caracterizada por ele com vários mecanismos de controle, desde armas para obrigar o escravo trabalhar, até sinos que servem de alarde para pegar os escravos que tentam fugir, tendo como algozes da escravidão os ingleses. A cena comentada pelo jogador supostamente é a seguinte.<sup>133</sup>:



Figura 5. Resgate de Escravo. Disponível em<<http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Ad%C3%A9wal%C3%A9>>. Acesso em 09 de nov.de 2014.

A cena é do jogo *Assassin's Creed IV Black Flag*, que mostra o ex-escravo Adéwalé, que é natural de *Trinidad e Tobago* como membro da Ordem dos Assassinos, tentando salvar outros escravos.

Além das Explicações Históricas, também foi analisado a Consciência Histórica dos jogadores. A Consciência Histórica é a capacidade que todos os indivíduos têm de pensar o passado, seja ele individual e coletivo, com o objetivo de resolver os problemas do cotidiano,

<sup>132</sup> SILVA. Op. Cit, p.111 e 112.

<sup>133</sup> Disponível em<<http://criticalhits.com.br/assassins-creed-iv-black-flag-freedom-cry-review/>>. Acesso em 28 de out. de 2014.

podendo ser de quatro tipos, conforme já explicado no primeiro capítulo. Consciência Histórica Tradicional, Consciência Histórica Exemplar, Consciência Histórica Crítica e Consciência Histórica Genética. Nesta pesquisa foi observado em maior grau a Consciência Histórica Tradicional e Exemplar, além de um exemplo de Consciência Histórica Crítica, enquanto a Consciência Histórica Genética não foi presente.

O primeiro jogador foi o único que desenvolveu todas as três Consciências Históricas (Tradicional, Exemplar e Crítica), sendo que a Consciência Histórica Tradicional foi a que mais se notou em sua fala. Ela é definida como um pensamento histórico sobre aspectos morais e sociais que não mudam independente do tempo, como na seguinte questão feita ao primeiro jogador: “Somente para especificar quem é o bem e quem é o mal? Por quê? Os Assassinos são do bem porque eles salvam pessoas que sofrem e que foram raptadas pelos templários e impedem os templários de dominar o mundo e os Templários eu classifico eles como maus por eles quererem dominar o mundo e ter controle sobre todas pessoas”.<sup>134</sup> Notamos que a ideia maniqueísta de bem e mal está presente na argumentação, onde o bem (os assassinos) são os grupos que salvam as pessoas sofredoras e prezam pela liberdade humana, enquanto que o mal são os templários, por desejarem ter o controle do mundo.<sup>135</sup> Logo é imperceptível para o jogador que os objetivos dos dois grupos são múltiplos e mutáveis dependendo do contexto histórico, levando o risco de pensar os grupos históricos com a moral e aspectos sociais atrelados ao presente, sendo vinculados a julgamentos dicotômicos.

No caso do segundo e terceiro jogador foi possível identificar apenas a Consciência Histórica Exemplar. Esta é a argumentação que pensa a História como um livro de princípios que podem ser aplicados a realidade atual, independente das mudanças históricas. Como aconteceu quando o segundo jogador é perguntado sobre:

O que você aprendeu é, sobre História nesses jogos eletrônicos com temática histórica? A tá eu aprendi um monte de coisa, tipo é, eu aprendi que na época medieval as pessoas andavam muito de cavalo e tinha muita pobreza, também tipo os nobres eram bem ricos e os pobres eram super tipo, tipo se tu tocasse uma moeda ele pulava para pegar, essas coisas assim, o jogo aborda e isso é um pouco chato, chateia um pouco é isso.<sup>136</sup>

---

<sup>134</sup> Jogador 1, transcrição p.6.

<sup>135</sup> Devemos fazer a ressalva, que tanto o jogo como a pergunta feita induziram de certa forma a uma resposta maniqueísta. Isto foi notado na revisão da escrita desta pesquisa. No entanto, os jogadores poderiam ter saído dessa dualidade, movimentando diferentes pensamentos históricos.

<sup>136</sup> Jogador 2, transcrição p.17.

O jogador consegue identificar na representação da Idade Medieval, supostas diferenças econômicas, porém condena a prática da esmola, tão comum ainda hoje, chegando a ter uma certa empatia histórica com os pobres, no entanto não consegue se distanciar dos julgamentos morais, para tentar compreender que a prática da esmola no período da Idade Medieval tem sentido diferente do concebido atualmente.

Além da Explicação Histórica e Consciência Histórica temos também outras formas de pensar a epistemologia da História, que estão presentes na opinião dos jogadores algumas ditas no tópico anterior e reforçadas agora com suas falas, como na do primeiro jogador, que define um personagem histórico como aquele que faz algo marcante político ou cientificamente, como percebido em suas respostas: “[...] o Pedro Álvares Cabral por ele ter descoberto o Brasil e ele seria como o capitão da embarcação que você chega ao Brasil.”

<sup>137</sup>Outro exemplo dado pelo jogador é o famoso Benjamin Franklin, pois: “[...] foi ele que descobriu sim, a eletricidade, por causa da pipa. [...] E ele ter feito o bastante pela História.”

<sup>138</sup>Enquanto o personagem principal não é considerado um personagem histórico, porque segundo o jogador “[...] ele não teve nada, como ele é dos dias de hoje, não fez nada que pudesse sei lá impactar o mundo ou o país dele” <sup>139</sup>. Esta ideia de outros sujeitos históricos sem importância para a História continua quando questionado: “Qual é a função dele no jogo? É ver o que tá passando acontecendo antigamente”.<sup>140</sup> Ou seja, na opinião do primeiro jogador a História é para poucos sujeitos que se destacam no meio político, científico tendo assim poder para agir de maneira significativa nas mudanças de seu contexto histórico.

O terceiro jogador também teve outras contribuições para identificar e analisar formas de pensar históricas. Ele acrescentou outras características ditas pelo primeiro jogador, quando perguntado: “Os personagens históricos são importantes para o jogo? São. Por que eles refletem o que aconteceu no passado com ele e o que ele tá atrás de vingança, que mataram seus pais”.<sup>141</sup> Assim, de acordo com o terceiro jogador, o personagem histórico sabe o que aconteceu, pois conhece uma suposta verdade sobre o passado, ou seja, para ser comprovado historicamente, tem que estar presente neste tempo e espaço distante, independente do contexto e das diferentes perspectivas sobre um evento histórico.

Outro saber histórico é referente às épocas históricas e o uso de diferentes fontes para estudar um determinado contexto histórico. Como quando o terceiro jogador é perguntado:

---

<sup>137</sup> Jogador 1, transcrição p.9.

<sup>138</sup> Ibidem p.4.

<sup>139</sup> Ibidem p.7.

<sup>140</sup> Ibidem p.7.

<sup>141</sup> Jogador 3, transcrição p.20 e 21.

“Em sua opinião, porque esse jogo é considerado um jogo histórico? Assim, oh pelo que eu li na partezinha do livro, dizia que era por que é estes carinhos os ingleses, aí mataram os pais dele e ele tá querendo se vingar, assim veio o assassino o *Assassin's Creed* e eu acho que é histórico porque por onde que passa as cenas são de guerra e são desses negócios assim histórico, esses carinhos históricos, comandantes, piratas.<sup>142</sup> Conseguimos perceber que o jogador usa outra fonte além do jogo eletrônico para confirma a sua opinião, no caso um dos livros sobre o jogo *Assassin's Creed*. Além disso, ele associa a História a guerra, a comandantes, piratas, ou seja, uma História Militar e de aventuras.

Veja, abaixo, o quadro completo das categorias de análise dos saberes históricos identificados na pesquisa com os três jogadores:

CATEGORIAS DE ANÁLISE	JOGADOR 1	JOGADOR 2	JOGADOR 3	TOTAL
IDÉIAS SUBSTANTIVAS	8	2	2	12
FRAGMENTOS DESCRITIVOS	1	4	2	7
EXPLICAÇÃO SIMPLES	13	3	8	24
EXPLICAÇÃO EMERGENTE	4		6	10
CONSCIÊNCIA HISTÓRICA TRADICIONAL	3			3
CONSCIÊNCIA HISTÓRICA EXEMPLAR	1	1	2	4
CONSCIÊNCIA HISTÓRICA CRÍTICA	1			1

Depois desta análise podemos responder com convicção a problemática da pesquisa: Existe algum saber histórico nos jogos eletrônicos? A resposta é afirmativa, temos um saber histórico nos jogos eletrônicos, isto leva a outras questões: Que tipo ou forma de saber histórico é este? Eles são dos mais diversos, diferenciando-se em sua complexidade, desde os

<sup>142</sup> Ibidem p.20.



mais rústicos a outros mais “elaborados”. Então, podemos dizer que a tecnologia proporciona uma História inovadora? A princípio neste caso, não. Pois apesar de o meio ser uma tecnologia que proporciona imersão e interação em um grau não encontrado em nenhum outro meio tecnológico, esta tecnologia, no caso dos jogos eletrônicos com temática histórica, representa a História de uma maneira bruta, como uma História Conto no qual o importante é descrever vários elementos de uma época e reconstruir com verossimilhança seus acontecimentos. Assim, os jogos eletrônicos como *Assassin's Creed* estão despreocupados em problematizar a História de uma forma mais complexa (lembrando que o objetivo do jogo eletrônico é fazer jogar e lucrar, diferente do ensino de História). Agora observaremos como um destes jogadores age quando esta jogando o jogo *Assassin's Creed*.

### **3.1.5 - Assassin's Creed: observação e imersão**

Depois de analisarmos a fonte, a opinião dos entrevistados, vamos ao encontro da terceira etapa da pesquisa que visou entender como o jogador dos jogos eletrônicos se comporta quando está jogando. Esta etapa foi realizada na residência do primeiro jogador e somente com ele (devido a contratempos, pois estava inicialmente prevista para ser no colégio, juntamente com os outros jogadores da pesquisa). Salienta-se que antes do encontro foram elaboradas dez questões, para avaliar o comportamento do jogador durante o jogo, elas são as seguintes: Como e aonde o jogador joga? Qual jogo da série jogou e qual é o predileto? O que é mais importante para jogar? Como o jogador interage com o jogo? Quais sentimentos afloram durante o jogo? Qual pessoa gramatical ele usa para se referir ao protagonista do jogo? O jogador consegue ensinar a jogar? Como a família percebe a relação dele com os jogos eletrônicos? Quais aprendizados históricos o jogo movimenta? Existe alguma relação do jogar com o ensino de História na escola?

A pesquisa foi realizada no dia 07 de outubro de 2014, (às 09:00 horas da manhã) na residência do jogador, localizada no centro de Florianópolis, acompanhado da sua mãe. Foi possível perceber que ele joga na sala de estar, pois segundo ele tem mais espaço. Observou-se que ele joga sentado no sofá, sem encostar as costas na parte de traz do móvel e à medida que vai passando as fases do jogo tende a inclinar-se para frente, a televisão fica em torno de três metros do sofá no qual joga, pois ao jogar por muito tempo ele começa a sentir dor de cabeça, assim a distância auxilia para evitar estes inconvenientes. Seu console é o *Xbox 360*, o

penúltimo lançamento da empresa *Microsoft*, tendo no momento um mais atual que é o *Xbox One*.

Da série *Assassin's Creed* ele jogou apenas o *Assassin's Creed III* e *IV Black Flag*, sendo o último seu predileto. Para ele o mais importante no jogo é não “morrer” e atacar o inimigo. A interação dele com o jogo além do trivial, de manipular botões e direcionais que resultam em uma ação na tela é a de verbalizar reações as ações executadas. Podemos perceber que os sentimentos expressados durante o jogo foram de alegria por conseguir seu objetivo, de insatisfação quando seu inimigo o impede de alcançar sua meta. Além disso, sua atenção é voltada geralmente apenas para tela, pois este domina o uso do controle sem precisar olhar para ele, o que demonstra um grau de naturalidade de um jogador que domina os comandos do controle. Com exceção de quando ele disse ao começar o jogo o nome do personagem que controlava nas outras ocasiões ele se referia ao protagonista em primeira pessoa: Eu morri, Eu matei, Eu consegui, indicando que a imersão no jogo é tamanha que ele confunde inconscientemente seu eu com o do personagem. Outro aspecto é que ele consegue ensinar a jogar, quando indicou para o pesquisador o modo de usar o controle para que o protagonista execute suas ações, além de informar qual caminho deveria percorrer para completar o objetivo do jogo.

Durante a observação e imersão no jogo perguntei para sua mãe (que ficou ao seu lado praticamente à uma hora e meia de pesquisa) sobre: Qual relação que ela percebe entre o filho e o jogo eletrônico? Ela respondeu que ele joga pouco e costuma fazer outras atividades além dessa, como natação. Também explicou que seleciona os jogos eletrônicos que o filho joga e também especifica que os jogos para o console do *Xbox* são de um valor elevado, segundo ela cerca de duzentos reais cada um.

Depois deste panorama da imersão no jogo darei atenção a responder duas perguntas: Quais aprendizados históricos o jogo movimenta? Existe alguma relação com o ensino de História da Escola? Começaremos pela primeira questão. Os saberes históricos do jogo observado foram os seguintes: Localização Espacial, Temporal, Identificação de nacionalidades, grupos históricos, sujeitos históricos, comparação histórica, além do uso de outras fontes para entender e cumprir os objetivos do jogo (como as inúmeras revistas especializadas em jogos eletrônicos que o jogador mostrou dizendo: que elas auxiliam a conhecer o jogo).

O jogador também consegue identificar locais, como Havana, capital de Cuba (que ele descobriu que não era apenas fictício do jogo e que existe tal cidade na realidade) e Boston nos Estados Unidos. Temporalmente, distingue o passado que é quando o protagonista recorre

as suas memórias e o presente quando segundo ele está fora da memória do protagonista, além de citar o período de 1700. Reconhece no jogo *Assassin's Creed III* os seguintes aspectos, a época da Revolução Americana, as nacionalidades e rivalidades entre os ingleses e estadunidenses. Sendo que, segundo ele, todos ingleses e estadunidenses estavam envolvidos na guerra, diferentemente do período no Brasil Colônia, onde os portugueses faziam apenas guerra de guerrilha contra os índios e não tinha o caráter de envolvimento de todos daquele contexto. Além disso, identifica os espanhóis no *Assassin's Creed IV Black Flag*, com seus uniformes amarelos enquanto os ingleses possuíam o uniforme vermelho. Comenta sobre grupos históricos como os Piratas, Templários e Assassinos, apontando que geralmente os ingleses são os Templários e raramente da Ordem dos Assassinos, enquanto os estadunidenses têm alguns membros na Ordem dos Assassinos. Dos personagens o jogador identifica apenas Kennway caracterizado como um índio do *Assassin's Creed III*, o avô de Kennway em *Assassin's Creed IV Black Flag*, seus ajudantes, além do pirata Barba Negra, no mesmo jogo.

Para entender e conseguir avançar no jogo, como dito, ele compra uma revista oficial do próprio console há mais de um ano (Revista “Xbox Revista Oficial do Xbox 360 e Xbox One Brasil”) ao todo são oito exemplares e apenas uma delas dá dicas sobre o jogo *Assassin's Creed IV*, de maneira passo a passo. O jogador também enfatizou que qualquer informação durante o jogo é importante para entender e agir no enredo ao longo da trama, tendo a opção de jogar uma fase como missão (que tem um objetivo a cumprir) ou apenas ficar conhecendo o cenário e personagens (no que ele chamou de mundo aberto, sendo o último seu modo predileto). Outro apontamento é que os diálogos que aparecem dos personagens ao longo do jogo auxiliam a entender o enredo. Para ele, o ponto forte do jogo é que ele tem boa jogabilidade (lembrando que é o grau de dificuldade para o jogador fazer suas ações no jogo) e excelentes gráficos, sendo seu ponto fraco ou a melhorar, como disse ele, o de seu enredo ser muito extenso (chegando a durar segundo ele 25 horas para chegar ao seu fim). E, por último, perguntou-se para o jogador se existe alguma relação com o ensino de História na escola? Ele afirmou que existe, todavia não soube exemplificar esta relação.

Portanto, foi possível perceber que o fascínio por jogar é mais importante do que dar atenção a personagens, cenários, ou época que se desenrola na trama. No entanto, a temática histórica atrai o jogador a comprar este jogo e não outro, pois é uma História que proporciona ao jogador interação e possibilidade de “mudar o passado” individual do protagonista e participar de eventos históricos característicos de uma época, como a Independência dos Estados Unidos ou a Era dos Piratas nos mares do Caribe.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa perceberam-se várias dificuldades. Como a escassa bibliografia, seja da Historiografia ou do Ensino de História sobre os jogos eletrônicos, da pouca reflexão ao longo da graduação sobre estas novas tecnologias (como dos jogos eletrônicos), tendo como consequência um vácuo teórico para o autor da pesquisa. No entanto, a proposta pela temática foi aos poucos firmando suas bases, por meio do diálogo com autores como Pimenta, Parachen e de outras áreas do conhecimento, que auxiliaram na construção da base teórica da pesquisa. Além disso, foi importante o diálogo com minha orientadora Monica Martins da Silva, para apontar possibilidades de reflexão sobre os jogos eletrônicos como objeto de pesquisa da História. Portanto, edificaram-se gradualmente os outros aspectos da pesquisa como a problemática, a escolha pela pesquisa empírica, a relação dos dados levantados com teoria a ser utilizada, resultando em uma pesquisa qualitativa sobre os jogos eletrônicos.

Procurou-se levar em conta que o saberes históricos não estão restritos aos meios escolares e acadêmicos, pois eles são perceptíveis no cotidiano presente de cada humano, que precisa deles para pensar e tomar atitudes neste mundo em constantes transformações. Também se partiu do gosto tanto do autor da pesquisa, como dos jogadores para escolher a temática dos jogos eletrônicos, além desta busca prazerosa para ambos, o objeto de pesquisa foi contextualizado, investigado e teorizado como fonte histórica.

Deste modo, se percebeu que os saberes históricos estão presentes nos jogos eletrônicos com temática histórica. Eles são dinamizados de diversas maneiras, pois os jogadores elaboram os saberes históricos em graus e formas distintas. No caso dos jogadores pesquisados os saberes históricos são rústicos, exigindo um maior questionamento e capacidade cognitiva para intensificar seu desenvolvimento. Lembramos que esta foi apenas uma das tantas possibilidades de diagnosticar os saberes históricos nos jogos eletrônicos com temática histórica.

Outro aspecto importante foi o jogo escolhido para a pesquisa. Ele foi de substancial importância para os resultados encontrados nesta conclusão, pois outros jogos eletrônicos poderiam proporcionar saberes históricos diferentes. No caso do jogo *Assassin's Creed* que soma milhares de jogadores ao redor do mundo e possui como principal atrativo o de qualquer jogo eletrônico, que é o de jogar, ele possui como promessa de seus produtores a de uma experiência em momentos históricos importantes da humanidade, fazendo de certa maneira o jogador ter o privilégio de “viajar no tempo” e ver e interagir do sofá de sua casa com as mais diversas épocas históricas recriadas na tela, desde o período das Cruzadas até a atualidade.

Assim, o jogo tenta fazer uma ponte entre passado e presente que construirá segundo o jogo um resultado para o futuro da humanidade.

Em um jogo eletrônico de temática histórica é essencial ter um conflito a se resolver. No caso do jogo *Assassin's Creed* os produtores do jogo escolheram dois grupos históricos, um mais conhecido e trabalhado no Ensino da História seja ele escolar ou acadêmico, como a Ordem dos Templários e outro pouco abordado, os *Nizaris*, vulgo Ordem dos Assassinos. Destes dois grupos foi elaborado um conflito que leva o jogador a jogar o jogo. A escolha desses dois grupos não foi feita por acaso, pois o jogador deve criar uma identificação com os grupos como uma das formas para instigá-lo a jogar.

Para esta nova representação histórica optou-se pelos aspectos como eventos e personagens históricos importantes na Política e Ciência de cada época tratada, como também com menor ênfase por outros sujeitos históricos, que aparecem geralmente como figurantes no meio da multidão. Assim sendo nos questionamos: Qual História o jogo quer contar? Uma História de sujeitos históricos do cotidiano, com suas complexidades e incoerências humanas ou uma História repleta de “pessoas importantes” para a Política e Ciência, que vivem em conspirações, guerras e aventuras. O jogo escolheu pela segunda opção, para proporcionar ao jogador uma experiência emocionante diferentemente do cotidiano das “pessoas mundanas”.

Entretanto a escolha do jogo por uma História Política e de conspirações não impossibilitou que os jogadores movimentassem vários saberes históricos. Assim, esta pesquisa identificou e refletiu sobre os saberes históricos nos jogos eletrônicos com temáticas históricas, percebendo eles como possíveis fontes históricas, tanto para uma aprendizagem histórica como para a compreensão historiográfica de um dado contexto histórico.

Portanto se a História investiga todas as pistas e ações deixadas pelos humanos, ela deve também ser expandida para estudo das tecnologias criadas no século XX e vivenciadas intensamente por nós no período contemporâneo. Termino assim esta pesquisa pensando em realizar futuros trabalhos em minha carreira de historiador a respeito dos jogos eletrônicos ou outras tecnologias contemporâneas, deixando o convite também para outros pesquisadores da área da História ou de outros ramos do conhecimento acadêmico para imergir-se neste profícuo campo de pesquisa.

## 5. REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. *Indústria cultural e sociedade*. 5. ed. São Paulo (SP): Paz e Terra, 2009.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. *Aprendizagens e Jogos Digitais*. Campinas, SP: Editora Alínea, 2011.
- BARTLETT, W.B. *Assassinos. A História da Seita Secreta do Islã Medieval*. Trad. Sílvia Spada. São Paulo: Madras, 2007.
- BOBANY, Arthur. *Video Game Arte*. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.
- EVANGELISTA, O.; TRICHES, J. Ensino de história, Didática da História, Educação histórica: alguns dados de pesquisa (2000-2005). *Educar em revista*. Curitiba: Ed. UFPR, Especial, p. 33-55, 2006.
- FARINES, Thomas Auguste Cardoso. *A formação da imagem dos xiitas: a jornada de ibn battuta*. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em História. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.
- HAAG, Michael. *Os Templários História e Mito*. São Paulo. Prumo, 2009.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- JOUTARD, Philippe. *Desafios da História Oral no século XXI*. p.33 e 34. IN: ALBERTI, V., FERNANDES, TM., and FERREIRA, MM., orgs. *História oral: desafios para o século XXI [online]*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2000.
- LUZ, Alan Richard da. *Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica : do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem*. São Paulo: Blücher, 2010.
- PARACHEN, André. *Segunda Guerra Mundial nos Jogos de VideoGame: Relações entre Historiografia, Memória e História*. Trabalho de Conclusão de Curso em História. Florianópolis, 2011.
- LIVRAMENTO, Gilsomar. Procurando por uma Memória mais recente. *Revista Playstation*. N°161. Abril de 2012.
- \_\_\_\_\_. Detonado. *Revista Oficial-Brasil Playstation*. N°161-Ano 14- Abril 2012.
- RÜSEN, Jörn. *Razão histórica: teoria da história, fundamentos da ciência histórica*. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília, 2001.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. Vol.1.

\_\_\_\_\_, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. Vol.2.

SCHMIDT, M. A. Jovens brasileiros e europeus: identidade, cultura e ensino de história (1998-2000). *Revista Perspectiva*. Florianópolis, v. 20, n. Especial, p. 183-208, jul./dez. 2002.

\_\_\_\_\_. *Literacia Histórica: um desafio para educação histórica do século XXI*. In: *Historia & Ensino*, Londrina, v.15 p.9-22 ago 2009.

SILVA, Kalina Vanderlei. *Dicionários de Conceitos Históricos*. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2013.

## **FONTES OBTIDAS EM MEIOS ELETRÔNICOS**

ALBERTI, V., FERNANDES, TM., and FERREIRA, MM., orgs. *História oral: desafios para o século XXI*. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2000. Disponível em<<http://static.scielo.org/scielobooks/2k2mb/pdf/ferreira-9788575412879.pdf>>. Acesso em 26 abr.2014.

ALVES, Ronaldo Cardoso. A transferência da família real portuguesa para o Brasil: explicação histórica em estudantes brasileiros e portugueses. *Antíteses*. Londrina, v. 5, n. 10, Jul./Dez. 2012. p.693. Disponível em<<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antiteses/article/view/13326/12132>>. Acesso em 15 de out. 2014.

ANGVIK, M.; BORRIES, B. *Youth and History: a comparative european survey on historical and political attitudes among adolescents*. v. A and B, Hamburg: Korber Foundation, 1997.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. O Papel dos Videogames na Aprendizagem de Conceitos e Analogias Histórica pelos Jovens. p.289. Disponível em<<http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/13850/7917>>. Acesso em 07 de ago de 2014.

BARCA, Isabel. Educação Histórica: uma nova área de investigação. *Revista da Faculdade de Letras do Porto*, III Série, vol.2, 2001. p.13. Disponível em<[file:///C:/Users/Anderson/Downloads/Educa%C3%A7%C3%A3o%20Hist%C3%B3rica%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Anderson/Downloads/Educa%C3%A7%C3%A3o%20Hist%C3%B3rica%20(2).pdf)>. Acesso em 29 abr. 2014.

GOULART. Michel. Os jogos eletrônicos no processo de ensino aprendizagem. 2006. Disponível em<<http://www.bib.unesc.net/biblioteca/sumario/00002D/00002D20.pdf>>. Acesso em 06 de ago de 2014.p.40.

GERMIANI, Geyso D. Educação Histórica: A Constituição de um Campo de Pesquisa. Revista HISTEDBR On-Line. Artigo. p.55. Disponível em<file:///C:/Users/Anderson/Downloads/Educa%C3%A7%C3%A3o%20Hist%C3%B3rica%20e%20Campo%20de%20Pesquisa%20(1).pdf>. Acesso em 24 abr. 2014.

MENDES, Cláudio Lúcio. Quem pode resistir a Lara Croft? Você?. Estudos Feministas, v.16, n.1, p. 45-60, jan. 2008. Disponível em<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2008000100004/5514>. Acesso em 28 de out. de 2014.

SILVA. Cristiani Bereta. Os jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental. ANPUH – XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA – Fortaleza, 2009.

SILVA. Cristiana B e JUNIOR. Antonio Cesar Mafra, 2008. Os jogos para computador e o ensino de História. Diálogos possíveis. p.203. Disponível em <http://seer.bce.unb.br/index.php/emtempos/article/viewFile/2602/2153>. Acesso em 05 de ago. de 2014.

Disponível em<http://redebrasileiradehistoriapublica.files.wordpress.com/2013/01/a-histc3b3ria-e-seus-pc3bablicos\_-\_anais.pdf>. Acesso em 20 de set. de 2014.

Site Oficial: Disponível em<gow.godofwargame.com>. Acesso em 09 de jun. de 2014.

Site Oficial: Disponível em<http://www.callofduty.com/>. Acesso em 09 de jun. de 2014.

Site oficial do jogo, disponível em<http://assassinscreed.ubi.com/pt-BR/media/videos.aspx>. Acesso em 31 de maio de 2014.

Disponível em<http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Patrice\_Desilets>. Acesso em 31 de maio de 2014.

Disponível em<http://www.gamespot.com/articles/e3-2014-will-assassin-s-creed-unity-retain-the-spirit-of-altair/1100-6420288/>. Acesso em 11 de jun. de 2014.

Disponível em<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-198730/>. Acesso em 14 de jun. de 2014.

Disponível em<http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Categoria:Personagens\_hist%C3%B3ricos>. Acesso em 01 de ago. de 2014.

Disponível em<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/11/conheca-e-entenda-saga-historica-de-assassins-creed.html>. Acesso em 11 de jun. de 2014.

Disponível em<http://assassinscreed.ubi.com/pt-BR/games/assassins-creed-black-flag.aspx>. Acesso em 1 de ago. de 2014.



Disponível em<<http://www.gamestar.hu/assassins-creed-comet-templomoskent-jatszunk.html>>. Acesso em 06 de nov. de 2014.

Disponível em<<http://www.playstationblast.com.br/2012/02/perfil-altair-ibn-la-ahad-assassins.html>>. Acesso em 06 de nov. de 2014.

Disponível em<[http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Al\\_Mualim](http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Al_Mualim)>. Acesso em 09 de no. de 2014.

Disponível em<<http://cpdoc.fgv.br/sobre>>. Acesso em 01 de jun. de 2014.

JOUTARD, Philippe. Desafios da História Oral no século XXI. p.33 e 34. IN: ALBERTI, V., FERNANDES, TM.,and FERREIRA, MM., orgs. História oral: desafios para o século XXI [online]. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2000.

Disponível em<<http://cpdoc.fgv.br/acervo/historiaoral>>. Acesso em 09 de abr. 2014.

Disponível em<<http://whatculture.com/gaming/assassins-creed-3-the-tyranny-of-king-washington-the-betrayal-review.php>> Acesso em 06 de nov. de 2014.

Disponível em<<http://br-playstation.blogspot.com.br/2013/08/assassins-creed-iv-black-flag-um-pirata.html>>. Acesso em 07 de nov. de 2014.

Disponível em<[http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Edward\\_Kenway](http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Edward_Kenway)>. Acesso em 12 de nov.de 2014.

Disponível em<<http://criticalhits.com.br/assassins-creed-iv-black-flag-freedom-cry-review/>>. Acesso em 28 de out. de 2014.

Disponível em<<http://pt.assassinscreedbr.wikia.com/wiki/Ad%C3%A9wal%C3%A9>>. Acesso em 09 de nov.de 2014.

## TRANSCRIÇÕES

JOGADOR 1. Entrevista realizada por Anderson Arnaldo Silva no Colégio de Aplicação, Florianópolis SC, em 21 de ago. de 2014.

JOGADOR 2. Entrevista realizada por Anderson Arnaldo Silva no Centro de Desportos da UFSC, Florianópolis SC, em 10 de set. de 2014.

JOGADOR 3. Entrevista realizada por Anderson Arnaldo Silva no Centro de Desportos da UFSC, Florianópolis SC, em 13 de out. de 2014.

## 6. ANEXOS

### **Anexo 1:** Primeiro Questionário

Projeto de Pesquisa Histórico

Título: O Saber histórico nos Jogos Eletrônicos: Reflexões sobre a aprendizagem e tecnologia entre alunos do Colégio Aplicação.

Nome do aluno:

1. Qual sua idade?

2. Qual seu gênero sexual?

( ) Masculino ( ) Feminino ( ) Outro

3. Você joga algum Jogo Eletrônico?

( ) Sim ( ) Não

4. Quais são os seus Jogos Eletrônicos prediletos?

5. Você joga ou pratica algum Jogo Eletrônico com temática Histórica?

( ) Sim ( ) Não

6- Quais são os seus jogos de temática histórica prediletos?

7. Em qual plataforma você joga? Você pode assinalar mais de uma alternativa.

( ) Playstation ( ) X Box ( ) Nintendo Wii ( ) Computador ( ) Telefone ( ) Iphone ( )  
Outros meios tecnológicos

8. Quantas horas em média você joga por semana?

☐ 1 a 2 horas ☐ 3 a 4 horas ☐ 5 a 6 horas ☐ De 6 a 10 horas ☐ Mais que 10 horas

9. Em qual local você joga? Você pode assinalar mais de uma alternativa.

☐ Na minha casa ☐ Na Lan House ☐ Na escola ☐ Outros lugares

10. Você joga os jogos eletrônicos geralmente com quem? Você pode assinalar mais de uma alternativa.

☐ Sozinho ☐ Com amigos ☐ Pais ☐ Outros

**Anexo 2: Segundo Questionário**

Projeto de Pesquisa: O SABER HISTÓRICO NOS JOGOS ELETRÔNICOS: REFLEXÕES SOBRE APRENDIZAGENS E TECNOLOGIAS ENTRE ALUNOS DO COLÉGIO APLICAÇÃO DA UFSC

Autor: Anderson Arnaldo da Silva

**Questionário Sócio-Econômico**

1- Onde Você mora?

2- Com quem você mora?

3- Qual a profissão dos seus pais ou responsáveis com quem mora?

4- Tem irmãos? Quantos? Qual a idade deles?

5- Qual foi o ano em que ingressou no colégio de Aplicação?

6- Em que outras escolas você estudou nos anos iniciais e anos finais do Ensino Fundamental?

7- Você tem computador em casa?

( ) Sim ( ) Não

Quantos computadores?

( ) 1

( ) 2

( ) 3

8- Você tem aparelho de celular próprio?

( ) Sim ( ) Não

Qual é a Marca do Aparelho

Quais são as Funções do Aparelho

9- Seus pais ou responsáveis possuem carro?

☐ Sim ☐ Não

Quantos carros?

☐ 1

☐ 2

☐ 3

10- Liste os equipamentos/aparelhos eletrônicos/serviços que você tem em casa.

☐ Televisão Led ou Lcd

☐ TV a cabo

☐ Acesso à internet

☐ Geladeira

☐ Home Theater

☐ Aspirador de Pó

☐ Máquina de Lavar

☐ Lavadora de Louças

☐ Computador

☐ Outros

11- A sua família tem o hábito de fazer refeições fora de casa?

☐ Sim ☐ Não

Quantas vezes por semana?

☐ 1

☐ 2

☐ 3 ou mais vezes

12- A sua família tem o hábito de viajar?

☐ Sim ☐ Não

Quantas vezes por ano?

☐ 1

☐ 2

☐ 3 ou mais vezes

13- Quais os principais lugares que você frequenta? Enumere, na lista abaixo os lugares que mais frequenta numerando-os em ordem crescente (o lugar mais frequentado será numerado como 1 e o menos frequentado será numerado como 7)

- ☐ Escola
- ☐ Shoppings
- ☐ Cinema
- ☐ Livrarias
- ☐ Praias
- ☐ Parques
- ☐ Teatro

14- Qual a renda (aproximada) da sua família:

- ☐ 1 a 3 salários mínimos
- ☐ 4 a 6 salários mínimos
- ☐ 6 a 8 salários mínimos
- ☐ 10 salários mínimos
- ☐ Acima de 10 salários

### **Anexo 3: Modelo de Autorização**

#### **MODELO DE AUTORIZAÇÃO**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

A pesquisa “O SABER HISTÓRICO NOS JOGOS ELETRÔNICOS: REFLEXÕES SOBRE APRENDIZAGENS E TECNOLOGIAS ENTRE ALUNOS DO COLÉGIO APLICAÇÃO DA UFSC” é uma atividade que está sendo desenvolvida na disciplina do Projeto de Pesquisa Histórica e tem como objetivo produzir o Trabalho de Conclusão de Curso, que é parte das exigências do currículo do curso de História, e será elaborado no próximo semestre.

Você está sendo convidado a responder um questionário sobre Jogos Eletrônicos para o Projeto de Anderson Arnaldo da Silva, que é graduando do curso de História que, sob a orientação da professora Mônica Martins da Silva, planejou e elaborou as perguntas que tem como objetivo identificar alunos que praticam jogos com temática histórica. O questionário será aplicado durante uma aula de História, sob a supervisão da professora da turma.

Posteriormente, o questionário será lido pelo graduando para identificar e selecionar os alunos para participarem das próximas fases da pesquisa. Ressalta-se que os dados coletados não serão utilizados para outra finalidade.

De acordo com a legislação que orienta as questões éticas da pesquisa com seres humanos, para manter a privacidade dos sujeitos, nessa fase da pesquisa, os alunos e as alunas não serão identificados.

Ao assinar esse documento, você estará concordando em participar da pesquisa. No entanto, seu consentimento poderá ser retirado em qualquer fase da pesquisa.

Para esclarecer qualquer dúvida, você pode entrar em contato com a professora Mônica Martins da Silva pelo e-mail [moniclio@uol.com.br](mailto:moniclio@uol.com.br) ou pelo telefone (48) 91067541.

Eu, _____ li o
-------------------

texto acima, compreendi os objetivos e concordo voluntariamente em participar desta pesquisa.

\_\_\_\_\_

Assinatura do entrevistado:

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Data

**Autorização do pai, mãe ou Responsável:**

Nome: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

RG:

\_\_\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_



## **Anexo 4: Roteiros para Entrevistas**

### **I. IDENTIFICAÇÃO DO ENTREVISTADO:**

- 1- Qual sua idade?
- 2- Aonde você nasceu?
- 3- Qual seu gênero sexual?
- 4- Em que bairro/localidade você mora?
- 5- Qual a série e turma em que você estuda no Colégio Aplicação?

### **II. SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS:**

1. Desde quando você joga os Jogos Eletrônicos?
2. Em quais plataformas você joga?
3. Em média, você joga quantas horas por semana?
4. Em qual local você costuma jogar?
5. Você joga sozinho ou com alguém?
6. Quais são seus Jogos Eletrônicos prediletos?
7. Quais são seus Jogos Eletrônicos com temática histórica prediletos?
8. Por que você gosta de jogar estes Jogos Eletrônicos com temática histórica?

### **III. QUESTÕES PRÉVIAS SOBRE A FONTE: ASSASSIN'S CREED**

1. Como você conheceu o jogo Assassin's Creed?
2. Quando você conheceu esse jogo?
3. Quando e como começou a jogar?
4. Você gosta de jogar Assassin's Creed? Por quê?
5. Em sua opinião, porque esse jogo é considerado um jogo histórico?
6. Quais são as características que fazem dele um jogo histórico?
7. Os personagens históricos são importantes para o jogo?
8. Quais são os seus prediletos? Cite exemplos e suas características?
9. Você consegue identificar épocas históricas no jogo? Quais?
10. Quais são as suas prediletas? Por quê?

### **IV. PERGUNTAS SOBRE O JOGO: ASSASSIN'S CREED**

1. O jogo da série do Assassin's Creed tem como conflito central a Ordem dos Assassinos e dos Templários.

- a) De acordo com o jogo em qual período surgiu as duas ordens?
  - b) Para você quais são as características no jogo que definem a Ordem dos Templários?
  - c) Qual o objetivo da Ordem dos Templários no jogo?
  - d) Quais aspectos no jogo que definem a Ordem dos Assassinos?
  - e) Qual a meta da Ordem dos Assassinos no jogo?
  - f) O conflito entre as duas Ordens pode ser considerado como uma luta entre bem e mal?
  - g) Quem é o bem e o mal do jogo? Por quê?
2. O personagem principal dos jogos é chamado de Desmond Miles.
- a) Como você caracteriza este personagem?
  - b) Qual a função dele no jogo?
  - c) Como ele tenta resolver o conflito do jogo?
  - d) Por que ele volta no passado?
  - e) Para você podemos mudar o passado? Como?
3. Desmond revive a memória de seus ancestrais na série do jogo Assassin's Creed como Altair, Ézio, Connor Kenway e Edward Kenway, você gostou de jogar com algum destes personagens? Por quê? Cite as características que definem o seu personagem predileto?
4. O personagem principal sai do ano 2012 para voltar ao passado. Você gostou de jogar com ele no tempo passado ou em 2012? Por quê?
5. Além dos personagens principais e dos personagens históricos existem outros personagens no jogo? Quais? Defina alguns deles?
6. Os jogos da série Assassin's Creed se passam em vários locais como no Oriente, o que seria a Itália e os Estados Unidos atual, e também nos mares do Caribe. Você gostou de jogar nestes locais? Por quê? Cite algumas cidades e suas características?
7. Quais temas são tratados no jogo? Cite exemplos?
8. O próximo jogo da série tem estreia marcada para 28 de outubro de 2014 tendo a temática histórica da Revolução Francesa. Caso você pudesse construir o enredo do próximo jogo como ele seria?
- a) Em qual época ele se passaria?
  - b) Quais características definiriam esta época histórica?
  - c) Qual problema o protagonista teria que resolver?
  - d) Você colocaria algum personagem histórico? Quem? Como ele seria?
9. De maneira geral o que você gostou no jogo e o que não lhe agradou? Por quê?
10. Você aprende algo sobre História nos Jogos Eletrônicos com temática histórica? Cite exemplos?

11. Quais relações podem ser feitas entre os Jogos Eletrônicos com temática histórica e a disciplina de História ensinada no Colégio Aplicação? Cite semelhanças ou diferenças do jogo com a História Ensinada na Escola?